8/99 Ausgabe 27 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC MEDIA

08

4 394373 903904

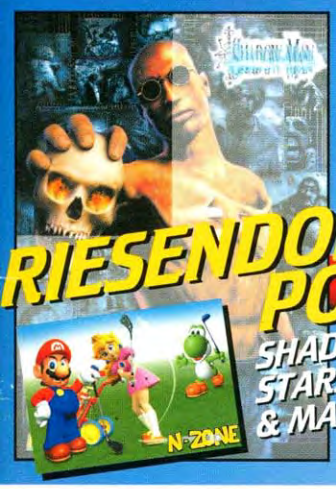
DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin



RIESENDOPPEL-POSTER

SHADOWMAN-STARSCHNITT (TEIL 1) & MARIO GOLF

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Genial: Das beste N64-Rennspiel aller Zeiten

ACCLAIM IM HÖHENFLUG

TUROK L.D.V.L.
ULTIMATE FOOTBALL
WWF ATTITUDE

Exklusiv-Reportage: Alle neuen N64-Hits von Acclaim

Marios sensationelles Comeback

MARIO GOLF

Der Party-Knüller: Nintendos Golfspiel-Referenz setzt neue Maßstäbe!

Jetzt mit Game-Boy-Tests und 5 Seiten News! Im Test: Monster Truck Madness, Superman, Ken Griffey's Slugfest • Komplett-lösungen: Star Wars Episode I: Racer, Shadowgate 64 • Mit Sammelkarten, Doppelposter, Riesen-Spiele-lexikon, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 24 SEITEN

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-46
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

Theo Kranz Versand & LÄDEN

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER
UND SUPER MARIO 64
SOLANGE VORRAT REICHT
244,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
STAR WARS EPIS.1 RACER LTD.ED. SET	299,-
NINTENDO 64 + STAR WARS EP.1 RACER	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER G64 RUMBLE WHEEL.	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95

F1 WORLD GR. PRIX 2 89,95

RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL (JULI)	109,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT)	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BEETLE ADVENTURE RACING	99,95

Banjo & Kazooie 89,95 | Bomberman Hero 89,95

Spieleberater orig. 24,80

Zelda 64 109,95 | WWF Attitude (Aug) 99,95

COMMAND & CONQU. 109,95

BODY HARVEST	49,95
BOMBERMAN HERO	89,95
CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.)	109,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT)	109,95
FLYING DRAGONS	89,95
F-ZERO X	89,95

Star Wars: Racer 109,95 | Mario Party 89,95 | Castlevania 3D 109,95 | Goemon 2 114,95

GEX 64 (GEX 2) - ENTER THE GECKO	109,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
IGGY'S RECKING BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
LODE RUNNER 3D	99,95

JET FORCE GEMINI 109,95

MARIO GOLF (OKT)	89,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILO'S ASTRO BOWLING	89,95

SHADOWMAN (AUG) 109,95

MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99 (SEPT)	114,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
PREMIER MANAGER 64 (AUG)	99,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95
REVOLT (AUG)	99,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95

RACING SIM. 2(SEPT) 119,95

S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64	109,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRAFT (OKT)	109,95

Tonic Trouble (Sept) 109,95 | Starcraft (Okt) 109,95

Star Wars: Rog.Squ.109,95 | Shadowgate 64 109,95

COOLE SCHNÄPPCHEN
FÜR EINEN HEISSEN SOMMER
nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	79,95
BUST A MOVE 2	39,95
EXTREME G 2	79,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
LAMBORGHINI 64	39,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA JAM '99	79,95
NBA PRO '98 (IN THE ZONE)	39,95
PENNY RACERS	49,95
RAKUGA KIDS	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	69,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBERATER	77,77
TUROK 2 ENGL. INKL. SPIELEBERATER	88,88
VIRTUAL CHESS 64	39,95
WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF	89,95
WIPEOUT 64	109,95

Body Harvest 49,95 | Turok 2 77,77 bzw. 88,88 | Extreme G 2 79,95 | Int. Superstar S.'98 59,95

PLAYERS CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

SUPERMAN	109,95
THE NEW TETRIS	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (SEPT)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WWF ATTITUDE (AUG)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

SPACE BEAMER

Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

Space Team Set	79,95
Super Robo	54,95
Super Laser	54,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
VERSCHIEDENE FARBEN	
GAMEBOY POCKET CAMERA	99,-
GBP CAMERA PRINTER	119,95
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT)	34,95
AC ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
720° SKATE BOARDING	64,95
A BUG'S LIFE	59,95
ANTZ (SEPT)	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
ASTEROIDS	64,95
BATTLESHIPS	54,95
BIENE MAJA	59,95
BLACK BASS FISHING (SEPT)	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3	64,95
BUST A MOVE 4	59,95
CARMAGEDDON (DT) (JUNI)	59,95
CHASE HQ (AUG)	59,95
CHESSMASTER 2000 (JULI)	49,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
DROP ZONE	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FIFA 2000 (AUG)	64,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GODZILLA: THE SERIES	64,95
GOLDEN GOAL	54,95
HARVEST MOON	59,95
HEXCITE	64,95
HOLLYWOOD PINBALL	54,95
HOLY MAGIC CENTURY	64,95
HUGO 2 1/2	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	64,95
JOUST & DEFENDER	54,95
KLAX	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TOONS (OKT)	59,95
LUCKY LUKE	59,95
MADDEN NFL 2000 (AUG)	64,95
DIE MAUS (AUG)	59,95
MEN IN BLACK	64,95
MICRO MACHINES 1+2	44,95
MILLIPEDE	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
NBA PRO '99 (SEPT)	64,95
NHL 2000 (AUG)	64,95
NHL PRO '99 (SEPT)	64,95
PAPERBOY (SEPT)	64,95
PIN BOWLING (SEPT)	59,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
R-TYPE DX	64,95
RESERVOIR RAT	54,95
RUGRATS	64,95
SCHLÜMPFE 3(Alptraumland)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY	54,95
SPY VS. SPY	64,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
SUPER BREAKOUT	54,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TITUS JR.	64,95
TOP GEAR RALLY(Rumble Fkt.)	74,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
UEFA STRIKER (SEPT)	59,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (SEPT)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELLANNAHME 9.00-20.00 UHR, SA. 10.00-16.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

Theo KRANZ VERSAND

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 3545222

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

N-ZONE
UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

Neues in der N-Zone

Zunächst einmal möchte ich mich bei allen Lesern bedanken, die uns in den letzten Wochen Glückwünsche zum zweijährigen Bestehen der N-Zone überbrachten. Im Zuge der E3-Vorbereitung und der N-Zone-Konzept-Überarbeitung haben wir es doch tatsächlich verschwitzt, die Ausgabe 6/99 als Jubiläumsnummer zu würdigen. Als kleinen Ausgleich bieten wir in dieser Ausgabe nicht nur exklusive Shadow-Man-Aufkleber und den ersten Teil eines Shadow-Man-Starschnitts, sondern frischen die N-Zone auch mit einigen neuen Rubriken und Elementen auf. Beispielsweise erweiteren wir die News ab sofort auf fünf Seiten, verdoppeln den Game-Boy-Inhalt, vergeben nun auch zu Game-Boy-Spielen Wertungen und ergänzen große Tests um Vergleichkästen, in denen artverwandte Spiele vorgestellt werden. Außerdem behalten wir die in der letzten Ausgabe eingeführte Release-Liste für Game-Boy-Spiele bei. Solltet ihr weitere Vorschläge für die N-Zone haben, dann schickt sie uns einfach! Wir wollen dafür sorgen, daß N-Zone auch künftig euer liebstes Nintendo-Spielemagazin bleibt!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern, Konsolenaufklebern und 4 Sammelkarten

INHALT

ANGESPIELT
Castlevania 2 ..... Die Action-Adventure-Saga geht weiter! 9
Gex Deep Cover Gecko ..... Der grüne Gecko ist zurück 21
Pokémon ..... Alles zur Pokémon-Manie 18
Re-Volt ..... Fun-Racing der *Extreme G*-Macher 14
Shadow Man ..... Die N64-Version im Vorabtest! 16
Top Gear Hyber Bike ..... Die Motorradüberraschung von Mitsui 20
Top Gear Rally 2 ..... Konkurrenz für *V-Rally 64* 20
Turok: L.d.v.L. ..... Erste Bilder des *Turok 2*-Nachfolgers 10
Ultimate Football ..... Acclaims langerwarteter Fußball-Hit 12
WWF Attitude ..... Acclaim im Ring mit THQ 21

TESTS
Ken Griffey's Slugfest ..... Baseball-Spekaktel aus USA 45
Mario Golf ..... Die Golfsensation von Nintendo 28
Monster Truck Madness ..... Das etwas andere Rennspiel 34
Superman ..... Absturz des Ex-Superhelden 44
World Driver Championship ..... Die neue Rennspiel-Referenz 30

KOMPLETTLÖSUNGEN
Shadowgate 64 ..... Komplettlösung des Adventure-Hits 60
Star Wars I: Racer ..... Skywalker auf die Pole Position 50

POSTER
Shadow-Man-Starschnitt Teil 1 39-42
Mario Golf 35-38

SAMMELKARTEN
Fighting Force 64 ..... 75/76
Gex 64 ..... 75/76
MicroMachines 64 Turbo 75/76
Star Wars: Racer 75/76

SPIELENEWS
Asteroids Hyper 64 4
Bakuretsu Muteki 4
Bassmaster 2000 6
Dragon Sword 6
Hercules 8
Jet Force Gemini 5
Neon Genesis Evangelion 4
NFL Quarterback Club 2000 6
South Park Rally 4
Space Invaders 7
Spiderman 6
Xena Warrior Princess 5

NEWS
Aus den USA 6
Aus Japan 4
Game-Boy-News I 5
Game-Boy-News II 7
Nachgefragt bei... 8
Kurz & Knapp 7

SPIELELEXIKON
Über 250 Spiele auf 4 Seiten 22

T&T: CHEATS & CODES
California Speed 48
Fighting Force 64 48
Mario Kart 64 49
Rush 2: Extreme Racing 48
Superman 48
Star Wars: SOTE 49

LESERTIPS
Beetle Adventure Racing 72
Silicon Valley 72
Snowboard Kids 2 72
Zelda: Ocarina Of Time 72

RUBRIKEN
Chart-Attack 26
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 46
Vorschau 74

TUROK : L. D. V. L. 10

Exklusiv in dieser N-Zone: *Turok: Legenden des Verlorenen Landes* nähert sich seiner Fertigstellung. Wir zeigen euch in dieser Ausgabe bereits erste sensationelle Bilder der Multiplayer-Sensation und haben wissenswerte Infos parat!

WORLD DRIVER CHAMP. 30

GT Interactive und Boss Game Studios (*Top Gear Rally*) erobern mit *World Driver Championship* die absolute Pole Position unter allen N64-Rennspielen! Auf vier Seiten enthüllen wir die Racing-Sensation, die im September in Deutschland erscheint.

MARIO GOLF 28

Wer *Mario Golf* voreilig als weiteres belangloses Golfspiel abtut, versäumt möglicherweise eines der prächtigsten Multiplayer-Ereignisse aller Zeiten. Wieso *Mario Golf* den Redaktionsbetrieb nachhaltig störte, zeigt unser Test!

Zumindest in Japan nimmt der 64DD-Release immer handfestere Formen an. NCL und die Recruit Company haben den Beginn einer Partnerschaft angekündigt, die in Form eines gemeinsamen Onlinedienstes umgesetzt werden soll. Das 64DD soll dabei die Plattform für Spiele, E-Mails und andere Serviceleistungen darstellen. Zudem hat Nintendo Gesamtverkaufszahlen für den japanischen Markt genannt. Mario Kart 64 liegt dabei mit 1,98 Millionen abgesetzten Einheiten sogar noch vor Super Mario 64 (1,78 Mio.) auf dem ersten Platz. Zelda (1,45 Mio.), Pokemon Stadium (1,37 Mio.) und Yoshi's Story (0,99 Mio.) folgen auf den nächsten Plätzen.

Interaktiver Anime-Streifen

Die Serie Neon Genesis Evangelion genießt in Japan nahezu Kultstatus.

Die Anime-TV-Serie Neon Genesis Evangelion (die in Japan unter dem Titel Shinseki Evangelion bekannt ist) wird dank Bandai bald auch das N64 erobern. Das Szenario führt in das Jahr 2015, als mächtige Mechs, die im Spiel als Angels bezeichnet werden, Tokyo-3 angreifen. Nach diversen Introsequenzen (zum Teil mit handgemalten Passagen) schwingt sich der tapfere Held Shinji Ikari in seinen eigenen Mech, den Prototypen EVA-01, und macht sich auf in den Kampf gegen die Angels und deren Anführer namens Adam. Da kein Release in Amerika oder Europa geplant ist, wird es keine englischen Untertitel geben. Ein feiner Bonus für Fans – die Originalstimmen von Neon Genesis Evangelion werden auch im Spiel zu hören sein.

Shoot-'em-Up-Perle

Man fühlt sich bald an klassische Shooter vom Kaliber Gradius erinnert.

Treasure arbeitet derzeit an dem Shoot 'em Up Bakuretsu Muteki Bangaioh. Dabei will man nicht auf eine verschwenderische Grafikpracht setzen, sondern auf schnelles, ausgereiftes Gameplay und viele, feine Extrawaffen. Zahlreiche Anime-Einlagen, mächtige Endgegner und auf Modul abspeicherbare Highscores sind weitere Features des interessanten Titels, der im September in Japan erscheinen soll.

Lang erwarteter Knüller

Ogre Battle 3 wird sich zum Teil an den SNES-Vorgänger anlehnen.

In Japan soll das lang erwartete Ogre Battle 3 angeblich schon in diesem Sommer erscheinen. In einem mystischen, mittelalterlichen Ambiente können dabei Armeen in Echtzeit befehligt und in diverse Schlachten geführt werden. Letztere werden in einer isometrischen Ansicht ausgetragen. Neben diesen Kämpfen stehen zahlreiche Dialoge an, die mitunter auch den einen oder anderen Quest nach sich ziehen können. Wir bleiben am Ball.

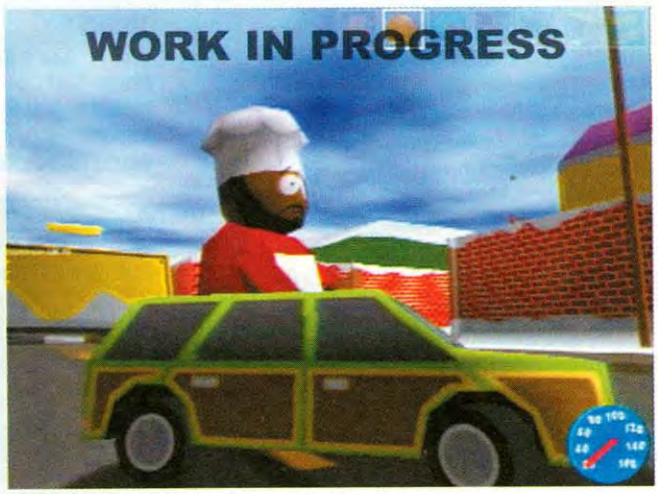
Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 16.7.: PD Ultraman Battle Collection 64; 23.7.: Fighting Cup Maniax; 30.7.: Densha de Go 64; Juli: Flower Cards 64; August: Derby Stallion 64.

South Park Rally

Chaos-Rallye

Mit *South Park Rally* arbeitet Acclaim derzeit an einem ungewöhnlichen Rennspiel mit den amerikanischen Kultcharakteren. Der derbe Humor, der beim ersten *South Park*-Spiel das einzig wirklich überzeugende Element war, wird auch beim Rallye-Ableger für den einen oder anderen Lacher sorgen. Viele Fakten gibt es derzeit noch nicht, aber jeder der zahlreichen Kurse soll viele Details und interessante Aufgabenstellungen bieten. So muß man etwa auf einer Strecke die „Mega-Mega-Mega-Man-Puppe" von Cartman finden und zurück in die heimische Basis bringen. *(mm)*

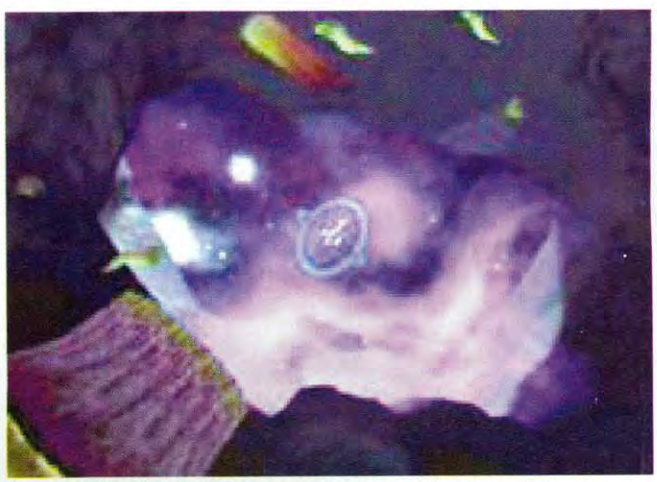


Das Flair der Serie wurde perfekt eingefangen.

Asteroids Hyper 64

Retro-Gaming in Reinkultur

Als Spielhallengeräte und Heimcomputer noch keine herausragenden technischen Möglichkeiten hatten, zählte nur eins – Gameplay. Eines der Spiele dieser Zeit war Asteroids. In dem Shoot 'em Up mußte ein kleines, mobiles Raumschiff zahlreiche Asteroiden zerbröseln. Unter den Fittichen von Crave arbeitet Syrox derzeit an einem zeitgemäßen Update, welches dieses effektiv simple Konzept mit zeitgemäßer Grafik, neuen Asteroidenformen und einem Modus für vier Spieler gleichzeitig ergänzen soll. Zudem wartet nun am Ende einer jeden Spielstufe ein mächtiger Endgegner auf seine Vernichtung. Beim Release im September erwartet euch also eine Menge Ballerspaß. *(mm)*

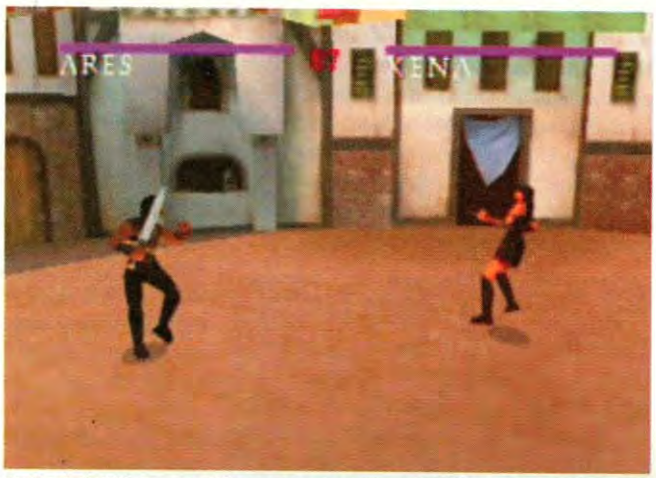


Diverse hübsche Hintergrundmotive sorgen für Abwechslung.

Xena: Warrior Princess

Powerfrau

Titus und kein Ende. Mit *Xena: Warrior Princess* arbeiten die fleißigen Franzosen an einem weiteren Titel. Das Spiel dürfte dabei nicht nur für Fans der Serie interessant werden, denn es widmet sich einem doch eher unterbesetzten Genre – der Beat 'em Ups. In dreidimensionalen Szenarien werden sich dabei neben Xena noch zehn weitere Charaktere prügeln, wobei man ein interessantes Feature integriert hat: Durch gezielte Beleidigungen kann man seinen jeweiligen Kontrahenten in Rage bringen und somit in seiner Konzentrationsfähigkeit entscheidend beeinträchtigen. Wenn Titus noch ein wenig an der unspektakulären Optik feilt und ein facettenreiches Schlagrepertoire seinen Weg in die Endversion findet, dann könnte *Xena: Warrior Princess* zu einem tollen Spektakel werden. *(mm)*



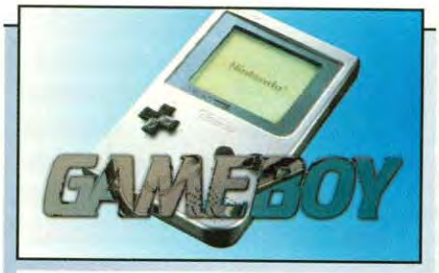
Optisch ist Xena von Titus zwar (noch) nicht überragend, aber zumindest die feinen Animationen können gefallen.

Jet Force Gemini

KEIN Kinderspiel

In diesem Monat erreichten uns viele Briefe mit einem Tenor: *Jet Force Gemini* sieht viel zu kindisch und kitschig für ein rassiges Actionspiel aus. Nun, wer bislang Bedenken dieser Art hatte, kann diese getrost wieder vergessen. Rare hat einen taufrischen Satz neuer Bilder veröffentlicht, die dem Game plötzlich einen ganz anderen Touch verleihen. Das Bildmaterial vermittelt eine wesentlich düsterere, erwachsenere Atmosphäre – vom knallbunten Look ist nicht mehr viel zu sehen. Rare war in vergangenen Wochen nämlich nicht untätig, sondern war darum bemüht, *Jet Force Gemini* perfekt dem Geschmack der Kunden anzupassen, die sich ein „reiferes" Spielerlebnis wünschten. *(mm)*

Die neuen Screenshots von Jet Force Gemini sind eine absolute Augenweide. Zudem sind sie nicht wie viele der ersten Impressionen in einem knallig-bunten Stil gehalten, sondern eher düster und realistisch.



Ab dieser Ausgabe werdet ihr ganz besonders auf eure Kosten kommen. Ab sofort gibt es zwei Abschnitte mit News rund um den Game Boy Color, auch die Rubrik „Nachgefragt bei ..." ist wieder da. In unserem ersten Game-Boy-Abschnitt werden wir euch diesmal drei besonders interessante Produkte von Nintendo selbst vorstellen. Die brillante Formel-1-Simulation F-1 World Grand Prix, Conker's Pocket Tales und der Japan-Import Pokemon Pinball stehen auf dem Prüfstand, dazu vergeben wir ab sofort auch die gewohnt kritischen Wertungen!

Conker ist da

Berry, das Eichhörnchen, ist verschwunden, und viele sorgfältig eingepackte Geschenke wurden gestohlen. Ein Fall für den kleinen Conker, der sich auf die Suche nach Berry und den Präsenten macht. Im Action-Adventure müßt ihr sieben große Levels durchkämmen und findet dabei schrittweise feine Gegenstände wie eine Kastanienschleuder, mit der ihr auf eure Feinde schießen könnt, oder Fackeln, um Licht in so manchen dunklen Abschnitt zu bringen. Zahlreiche Rätsel (Schlüssel finden, Kisten verschieben etc.) und Gespräche (mit deutschen Bildschirmtexten) mit den zahlreichen Einwohnern des Phantasielandes, die oftmals praktische Tips auf Lager haben, runden Conker's Pocket Tales, welches von Rare entwickelt wurde und eine niedliche, sehr schöne Grafik zu bieten hat, ab. Auf dem Modul könnt ihr insgesamt drei Spielstände anlegen, was auch nötig ist – Nintendo spricht von etwa 20 Stunden Gesamtspielzeit.

Grafisch ist Conker's Pocket Tales mit Zelda DX zu vergleichen, wirkt aber noch einen Tick hübscher.

• Grafik: 90% **• Sound: 87%** **• Gesamt: 88%**

Schumi gibt Gas

Erstaunlich gut geworden ist der F-1-World-Grand-Prix-Ableger für den Game Boy Color. Neben den 16 Original-Strecken der Saison '98 werden kleine Digiporträts der Stars, umfassende Tuningmöglichkeiten und sogar der Szenario-Modus der N64-Version geboten. Wechselnde Wetterverhältnisse und ein Modus für zwei Spieler gleichzeitig per Linkkabel werden ebenfalls geboten. Die Grafikengine wartet zwar nicht mit übermäßig vielen Randdetails auf, bietet dafür aber ein rasantes Spieltempo, das sogar Titeln wie V-Rally den Rang abläuft.

• Grafik: 85% **• Sound: 82%** **• Gesamt: 90%**

Flippern mit Pikachu und Co.

Pokemon Pinball bietet zwei Tische, die in der Tradition der Serie „Blue" und „Red" heißen. Durch geschicktes Anvisieren von entsprechenden Zielen und Rampen könnt ihr dabei insgesamt 150 Pokemons freispielen. Der Titel bietet ein flüssiges Scrolling, versteckte Minispiele und wird als spezielles Modul mit Rumble Pak (für das ihr eine Batterie benötigt) ausgeliefert. Die Highscores werden abgespeichert, und der Spielspaß ist selbst ohne Pokemon-Vorbelastung immens.

Der Rumble-Effekt von Pokemon Pinball ist wirkungsvoller als der von Top Gear Pocket.

• Grafik: 69% **• Sound: 65%** **• Gesamt: 89%**

Top und Flop

Aus der Midway-Arcade-Hits-Serie ist ein Modul mit den Oldies Spy Hunter und Moon Patrol erschienen. Zu ihrer Zeit waren es echte Klassiker, heute hingegen erscheinen die ehemaligen Perlen zu anspruchslos.

• Grafik: 39% **• Sound: 33%** **• Gesamt: 20%**

Besser sieht es da schon bei der Tüftelei Klax aus, die ebenfalls von Midway stammt. Bei diesem Oldie müßt ihr mindestens drei gleichfarbige Klötze in eine Reihe bringen, damit sich diese auflösen. Für mich persönlich ist der Titel fast ebenso genial wie Tetris.

• Grafik: 35% **• Sound: 32%** **• Gesamt: 85%**

In den Staaten kann man sich ab dem 23. August über fünf weitere Titel der Player´s-Choice-Serie freuen. Die Spiele The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Banjo-Kazooie, 1080° Snowboarding, Star Wars: Rogue Squadron und Yoshi´s Story werden ab diesem Tag zu einem Sparpreis von $ 39,99 erhältlich sein. Etwas verwunderlich ist auch der – zumindest kurzfristige – Erfolg von Superman. Obwohl der Titel erst am 29. Mai veröffentlicht wurde, lag er in den Verkaufscharts für diesen Monat auf einem beachtlichen neunten Platz.

Zehn Videospiel-Oscars für Nintendo

Die Academy of Interactive Arts and Sciences hat auf der E3 Nintendo mit gleich zehn Preisen für interaktive Spiele bedacht. Sechs Awards gingen dabei an das Miyamoto-Meisterwerk Zelda, darunter der Hauptpreis Game of the Year. Zwei weitere Auszeichnungen gingen an den Titel 1080° Snowboarding und das Game-Boy-Spiel Pokemon. Das von Rare entwickelte Banjo-Kazooie strich zudem zwei Auszeichnungen ein.

The Legend of Zelda – Ocarina of Time bekam auf der E3 gleich sechs Preise verliehen.

Angel-Boom

Neben In-Fisherman Bass Hunter 64 von Take 2 ist mit Bassmaster 2000 von THQ noch eine zweite Angelsimulation in der Mache. Der Profiangler Roland Martin stand den Entwicklern dabei mit Rat und Tat zur Seite. Neben einer fernsehreifen Präsentation könnt ihr euch schon auf exotische Schauplätze und eine hohe Authentizität einstellen. Für den Titel hat sich THQ nämlich die offizielle Bass-Lizenz gesichert und kann daher die „echten" Turniere und Sportler anbieten. Die Unterstützung des Expansion Paks ist bereits bestätigt. Es soll für eine spektakuläre Optik sorgen.

Optisch wirkt Bassmaster 2000 von THQ sehr ansprechend.

Spiderman kommt

Activision und Neversoft arbeiten derzeit mit Hochdruck an einem Spiel mit dem sympathischen Spiderman als Hauptdarsteller. Die ersten Impressionen sind dabei mehr als verheißungsvoll, denn die Grafik kommt der Serie sehr nahe. Auch vom Gameplay her dürfte es interessant werden, denn sowohl die klassischen Schurken (Doc Ock, Venom, Carnage etc.) als auch die süße Mary Jany, Peters Frau, werden ihren Auftritt im Game haben. Stellt euch auf massig Action über den Dächern von New York und in anderen interessanten Locations ein. Unter anderem werdet ihr auch einem Hochsicherheitstrakt einen Besuch abstatten müssen.

Im Jahr 2000 krabbelt Peter Parker alias Spiderman endlich über eure Bildschirme.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 27. Juli: Pokemon Snap, The New Tetris, Mario Golf; Juli: Monster Truck Madness 64; 14. August: NFL Quarterback Club 2000.

Dragon Sword

Schwertschwinger!

Dragon Sword nimmt immer beeindruckendere Formen an.

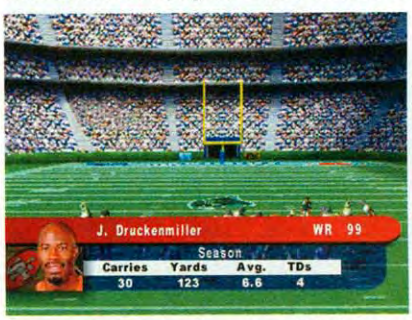
In der Ausgabe 6/99 konnten wir ja schon erste Fakten des heißen Action-Titels *Dragon Sword* vermelden. Mittlerweile gibt es weitere Informationen, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Die beiden Helden Kailan und Tia müssen darin fünf große Stufen durchforsten, um die Konfrontation mit der finsteren Hexe Zordanthia zu erreichen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel entwickeln sich die zwei Charaktere dabei weiter und verbessern ihre Fähigkeiten in den Bereichen Kampftechnik und Magie. Auch ihre Waffen werden im Lauf der Quests stetig mächtiger. Es wird interessanterweise sogar möglich sein, wilde Bestien zu zähmen und danach zu kontrollieren. Ebenfalls hochgradig ergiebig könnte folgendes Spielelement werden: Einer der zwei Protagonisten wird sich in einen Drachen verwandeln und aus der Luft wilde Angriffe auf die Feinde – zum Beispiel Trolle und Zauberer – starten können. *Dragon Sword* ist weiterhin ohne Publisher, aber mittlerweile haben einige Firmen (darunter MGM) ihr Interesse an den Vertriebsrechten bekundet. *(mm)*

Neben deftigen Kämpfen wird Dragon Sword auch RPG-Elemente bieten.

NFL Quarterback Club 2000

Comeback des grafischen Hochkaräters

In Sachen Sport verfolgt Acclaim eine ähnliche Politik wie Electronic Arts. Statt frische Namen und Serien einzuführen, werden bewährte Konzepte mit einem jährlichen Update bedacht. Diese Politik wendet man auch bei der – speziell in Amerika – überaus populären *NFL Quarterback Club*-Reihe an. Der neueste Streich, der die Endung 2000 trägt, soll dabei speziell in den Punkten Gameplay und Gegnerverhalten neue Akzente setzen. Eine dezent überarbeitete Grafikengine, 30 Stadien, über 1.500 Spieler der NFL und umfassende Taktiken sind weitere Eckdaten. Bei einer Vorführung durch PR-Manager Stefan Luludes konnte *NFL Quarterback Club 2000* bereits rundum überzeugen. Merkt euch den Titel vor, wenn ihr euch für Football interessiert. *(mm)*



Ähnlich wie der Vorgänger soll NFL Quarterback Club 2000 eine geniale Grafik bieten.

Space Invaders

Der Shoot 'em-Up-Urvater

Neben Crave arbeitet auch Activision an der Neuauflage eines Golden Oldies – der Urvater der Shoot 'em Ups, Space Invaders soll im November sein Comeback feiern. 20 grundverschiedene Angreifer (darunter auch einige Endgegner) müssen dabei mit diversen (Extra-) Waffen bekämpft werden. Speziell im Bereich Grafik kann einiges erwartet werden. Neben Aliens, die aus Polygonen erstellt wurden, wird man sich an zehn grafisch prächtigen Spielwelten erfreuen können, die zudem individuelle Gefahren bieten sollen. *(mm)*

Grafisch wurde Space Invaders mächtig aufgebohrt, spielerische Quantensprünge sind hingegen nicht zu erwarten.

Nahezu alle Hersteller setzen auf den Game Boy Color, wie die eindrucksvolle Releaseliste dieser Ausgabe deutlich zeigt. Besondere Highlights dürften die Sportitel von Konami (darunter der Klassiker Track & Field) und Street Fighter Alpha werden, über die wir euch natürlich zu gegebener Zeit informieren werden. Neben den aktuellen Erscheinungsdaten haben wir unter anderem noch die Mogelpackung des Monats und neues Zubehör von InterAct anzubieten.

Agenten unter sich

Ein Klassiker wurde von Mitsui zurück ins Leben gerufen. Bei Spy vs. Spy müßt ihr in 32 Levels jeweils vier ganz bestimmte Objekte und eine Aktentasche, in der diese Gegenstände untergebracht werden können, in euren Besitz bringen, bevor der gegnerische Agent es schafft. Zahlreiche Fallen machen euch dabei das Leben schwer. Speziell im Duell gegen einen menschlichen Gegner kommt viel Spielspaß auf.

Per Linkkabel könnt ihr gegen einen Freund antreten.

- **Grafik: 52%**
- **Sound: 59%**
- **Gesamt: 79%**

Neues von Interact

Die PowerGrip-Akkus (DM 39,99) von InterAct gibt es mittlerweile in fast allen Farben, wobei man sich dafür originelle Namen ausgedacht hat. So heißt die Farbe „Gelb" etwa „Sunshine Yellow". Ähnlich gut bestückt ist das Sortiment im Bereich der Lupen, die bei InterAct PowerZoom heißen, DM 24,99 kosten und über eine Lichtfunktion verfügen. Im Vergleich zu vielen Konkurrenzprodukten kann die 1,5-fache Vergrößerung überzeugen; und auch die Ausleuchtung ist sehr effektiv. Ebenfalls Erwähnung finden sollen die PowerLink-Kabel (DM 19,99), die diverse Kombinationsmöglichkeiten bieten. So kann unter anderem auch ein Game Boy Color mit einem Game Boy Classic kombiniert werden. Auch dieses Zubehör ist in den verschiedensten Farben erhältlich.

Diese PowerZoom-Farbe wird von InterAct als „Coral Red" bezeichnet.

Aktuelle Releasetermine für den Game Boy Color

Juli			
Battleships	*Strategie*	*Take 2*	*Ende Juli*
Conker's Pocket Tales	*RPG*	*Nintendo*	*Juli*
Golden Goal	*Fußball*	*Take 2*	*Mitte Juli*
F-1 World Grand Prix	*Rennspiel*	*Nintendo*	*Juli*
Klax	*Puzzle*	*Midway*	*Juli*
R-Type DX	*Shoot 'em Up*	*Nintendo*	*Juli*
Silicon Valley	*Geschicklichkeit*	*Take 2*	*Ende Juli*
Spy Hunter/Moon Patrol	*Arcade*	*Midway*	*Juli*
August			
Caesar's Palace	*Simulation*	*Virgin*	*2. August*
Crazy Biker	*Rennspiel*	*Virgin*	*August*
Die Maus	*Action-Adventure*	*Infogrames*	*August*
Motocross Maniacs 2	*Rennspiel*	*Konami*	*August*
Survival Kids	*Rollenspiel*	*Konami*	*August*
Wicked Surfing	*Sport*	*Virgin*	*13. August*
World Rally	*Rennspiel*	*Konami*	*August*
September			
10 Pin Bowling	*Sport*	*Take 2*	*September*
All Star Tennis '99	*Tennis*	*Ubi Soft*	*September*
Antz	*Action-Adventure*	*Infogrames*	*September*
Azure Dreams	*Adventure*	*Konami*	*September*
Black Bass Fishing	*Angeln*	*Take 2*	*September*
Bomberman Quest	*Jump&Run*	*Virgin*	*5. September*
NBA Pro 99	*Basketball*	*Konami*	*September*
NHL Pro 99	*Eishockey*	*Konami*	*September*
Paper Boy	*Arcade*	*Midway*	*September*
Roadster	*Rennspiel*	*Titus*	*September*
Street Fighter Alpha	*Beat 'em Up*	*Virgin*	*September*
Tazmania Devil Rush	*Action-Adventure*	*Sunsoft*	*September*
Track&Field	*Sport*	*Konami*	*September*

KURZ & KNAPP

Online-Spiel vom Mario-Erfinder: Shigeru Miyamoto arbeitet für Nintendo Dolphin an einem Internet-Spiel für bis zu 1.000 Teilnehmer gleichzeitig (inklusive Chat- und E-Mail-Funktion).

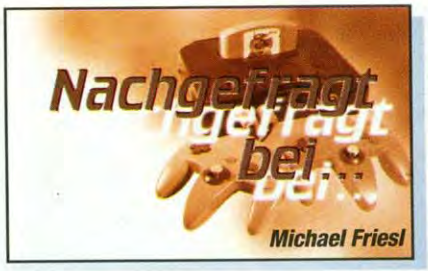
Keine DVD-Filme auf Nintendo Dolphin: Im Widerspruch zur E3-Pressekonferenz wird die kommende Nintendo-Konsole laut Howard Lincoln keine DVD-Filme abspielen können. Der Grund sei, daß man die Konsole als reines Videospiele-Medium etablieren will. Was wird nun Sony machen?

Neuer Nintendo-Boß in Europa: Die Nachfolge von Spielwarenlegende Hans Stahler, der unter anderem den Zauberwürfel nach Deutschland brachte, wird ab September der 35jährige David Gosen als Nintendo-Managing Director Sales and Marketing Europe antreten. Er berichtet dann direkt an den Nintendo-Europa-Präsidenten Shigeru Ota.

Konami vertreibt Midway-Titel: Die Konami of Europe GmbH vertreibt ab sofort und exklusiv die komplette Produktpalette von Midway. Neben acht Titeln für das N64 (darunter das in dieser Ausgabe getestete *World Driver Championship*) sind derzeit auch acht Titel für den Game Boy Color geplant. Unter anderem ist mit *Rampage 2* und *San Francisco Rush* zu rechnen.

Wettbewerb des Grauens: Bis zum 15.9.99 läuft auf der Konami-Homepage (http://www.konami-europe.com) ein Wettbewerb, der passend zum Release von *Castlevania* ins Leben gerufen wurde. Wer dort knifflige Fragen zum Thema Vampire beantworten kann, kann als Hauptpreis ein Gruselwochenende für zwei Personen in einem „echten" Spukschloß in Edinburgh gewinnen. Diverse Wochengewinne (CDs, Videospiele) sind dort ebenfalls abzustauben. Weiterhin findet ihr dort Links zu den besten Dracula-Seiten im Internet.

Square denkt nach: Neben einer Unterstützung des PlayStation-Nachfolgers denkt Square (*Final Fantasy*) auch über den Support des Dolphin nach. Speziell durch die Unterstützung des DVD-Formats sei die neue Konsole für Square sehr interessant geworden, denn nur mit ausreichend Speicherplatz sei die Umsetzung der visuellen Ideen realisierbar, ließ Square verlauten.



Was bewegt die Nintendo-64-User derzeit. Welche Fragen beschäftigen die Fans in aller Welt. In unserer Rubrik „Nachgefragt bei ...“ fühlen wir Firmen-Vertretern auf den Zahn und entlocken ihnen im monatlichen Exklusiv-Interview die heißesten News. Diesmal stellte sich Michael Friesl von Nintendo unseren Fragen, der uns über die Zukunft des N64, einen möglichen Release des 64 DD und über die neue Konsole Dolphin informierte.

Chefspieleberater Michael Friesl (29) von Nintendo hatte uns viel zu sagen.

N-ZONE *Welche Pläne habt ihr noch für das N64? Bis zu welchem Zeitpunkt kann man mit einem üppigen Softwarenachschub rechnen?*

Michael Friesl: *Das Nintendo 64 ist aus heutiger Sicht immer noch die leistungsfähigste Konsole am deutschen Videospielemarkt. Auch das aktuell erhältliche Softwareangebot bietet qualitativ und quantitativ Spielspaß auf allerhöchstem Niveau. Die technische Entwicklung geht natürlich weiter, und so wird die nächste Hardwaregeneration in 1½ Jahren erwartet. Bis dahin und einige Zeit darüber hinaus werden noch jede Menge Softwarehighlights für das Nintendo 64 erwartet – zumal die technischen Fähigkeiten des Gerätes immer noch nicht voll ausgereizt worden sind. Nintendo hält seinen Spielern über Jahre hinweg die spielerische Treue, wie die Konsolen NES und Super Nintendo in der Vergangenheit schon eindrucksvoll bewiesen haben. Anbei nun eine Liste der geplanten Spiele für dieses Jahr: Command & Conquer, Mario Golf, The New Tetris, Jet Force Gemini, StarCraft 64, Ridge Racer 64, Super Smash Brothers und Donkey Kong 64. Darüber hinaus erscheint auch eine große Anzahl von Lizenznehmer-Software.*

N-ZONE *Weiterhin unklar ist die Perspektive des 64 DD. Kannst du uns konkrete Informationen bezüglich einer Veröffentlichung in Deutschland geben?*

Michael Friesl: *Vor kurzem wurde von Nintendo Japan und der Firma Recruit die Gründung einer neuen Firma bekannt gegeben. Dieses Unternehmen wird für die Vermarktung des „64 DD“, in Verbindung mit einer „ENTERNET“-Mitgliedschaft (Entertainment Network Services), Ende dieses Jahr auf dem japanischen Markt zuständig sein. Eine Veröffentlichung in Amerika und Europa ist nicht ausgeschlossen, aber zum jetzigen Zeitpunkt nicht geplant.*

N-ZONE *Alle Zocker fiebern Titeln wie etwa Donkey Kong 64, Perfect Dark oder Banjo-Tooie entgegen. Welche Titel werden uns definitiv noch in diesem Jahres erreichen, welche verschieben sich ins Jahr 2000?*

Michael Friesl: *Im Herbst dieses Jahres erwartet uns eine wahre Softwareflut (siehe Liste Frage 1). Ich freue mich besonders auf Mario Golf und StarCraft 64. Natürlich sind die 3 angekündigten Rare-Spiele die absoluten Highlights. Donkey Kong könnte wie schon auf dem Super Nintendo zum Weihnachtshit 1999 avancieren. Banjo-Tooie und Conker 64 werden voraussichtlich im nächsten Jahr erscheinen.*

N-ZONE *Kannst du uns schon detaillierte Informationen zur Hardware des Dolphin geben? Wie siehst du die technischen Daten der Konkurrenz im Vergleich?*

Michael Friesl: *Der Hauptprozessor (Arbeitstitel „Gekko-Prozessor“) des Dolphin-Systems wird unter Einsatz der Kupfer-Technologie von IBM entwickelt und erreicht über unglaubliche 400 MHz. Die neuen Speichermedien (DVD) sowie das dazugehörige Laufwerk werden von Matsushita hergestellt, und der Grafikchip wird von der Firma ArtX unter der Führung ehemaliger Silicon-Graphics-Spezialisten, entworfen. Diese Partnerschaften versprechen eine unglaubliche Power der Konsole.*

Es gibt nun unterschiedliche Möglichkeiten Technik miteinander zu vergleichen. Um ein einfaches Beispiel zu nennen: Die Geschwindigkeit des Hauptprozessors wird gegenüber der PSX 2 mehr als 33% und im Vergleich zu Dreamcast 100% schneller sein. Im Zusammenspiel mit dem ArtX-Grafikprozesor erhöht sich diese Leistungsfähigkeit noch um ein Vielfaches. Die Technik ist die Grundvoraussetzung für eine Konsole, aber entscheidend für den Spielspaß ist die Software. Viele bekannte Entwickler werden für Dolphin entwickeln und neue Maßstäbe setzen, darunter Nintendos Entwicklungsteams mit Shigeru Miyamoto und Rare. Die bis heute bekannt gewordenen technischen Details des neuen Gerätes sind beeindruckend, und Shigeru Miyamoto zeigte sich nach der Präsentation begeistert: „Bereits die Möglichkeiten durch das Nintendo 64 waren phänomenal, aber mit dem Gekko-Prozessor werden meine Träume wahr!“

N-ZONE *Wann soll die neue Konsole erscheinen?*

Michael Friesl: *Laut Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, ist eine weltweite Einführung des Systems Ende 2000 geplant.*

N-ZONE *Gibt es schon Pläne für Spiele zur neuen Konsole?*

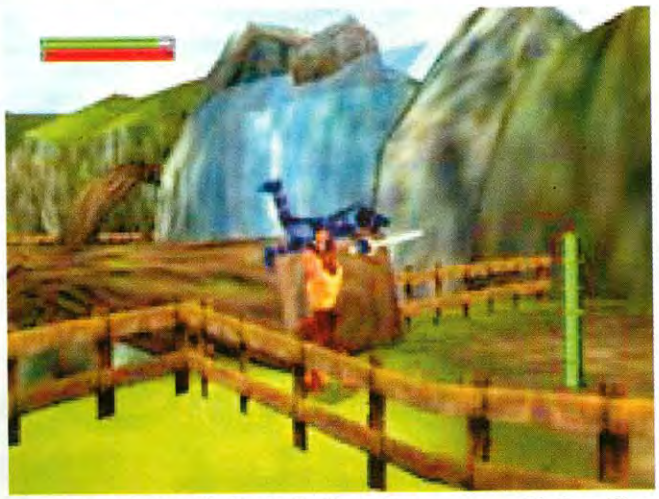
Michael Friesl: *Zum jetzigen Zeitpunkt, 1½ Jahre vor Erscheinung, liegen uns noch keine detaillierten Informationen über geplante Spiele für Dolphin vor. Es ist aber zu erwarten, daß viele bekannte und neue Videospielhelden auf dem neuen System Ende 2000 Ihr Debüt feiern werden.*

Hercules – The Legendary Journeys

Antikes Götterspektakel

Nach *Superman* widmet sich Titus erneut einem bekannten Charakter. Diesmal soll der mächtige Gott Herkules für Recht und Gerechtigkeit sorgen. Ares, der Gott des Krieges, hat Zeus gefangengenommen und zwei mächtige Titanen ins Leben gerufen. Herkules und seine Gefährten müssen die Wesen aufhalten und Zeus befreien. Spielerisch setzt man dabei auf eine Mischung aus Abenteuer- und Kampfabschnitten, die in einem dreidimensionalen Ambiente stattfinden. Titus hat mit der Programmierung das Team Player 1 beauftragt, die zuvor die Spiele *Robotron 64* und *Milo's Astro Lanes* „verbrochen“ haben. *(mm)*

Bereits jetzt sieht Hercules bedeutend besser als ein gewisser Superman aus.



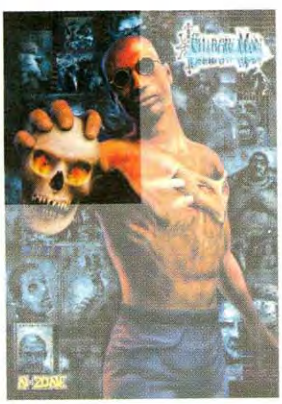
Im Spiel wird man die Kontrolle über vier grundverschiedene Charaktere der TV-Serie übernehmen können.

So geht´s:

Der Shadow-Man-Starschnitt

Dem Helden des kommenden Acclaim-Megahits *Shadow Man*, Mike LeRoi, ist unser neuer Starschnitt gewidmet. In dieser und den nächsten drei Ausgaben findet ihr jeweils einen Teil davon. Zusammengeklebt ergibt dies ein wandfüllendes Megaposter!

In dieser Ausgabe ist der erste Teil des Starschnitts enthalten. Hier seht ihr, was euch in den kommenden Monaten erwartet.



Jump'& Run, 1 Spieler, Konami

CASTLEVANIA 2

Die 64-Bit-Neuauflage der Castlevania-Serie hatte lange genug auf sich warten lassen – ob Konami dies mit dem schnellen Nachschieben eines weiteren Teils vergessen machen will? Wir werfen einen ersten Blick aufs zweite N64-Castlevania!

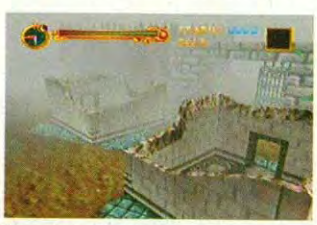
Das ewig verspätete erste *Castlevania* spaltete durch seine altbackene Technik die Spieler in zwei Lager: Die einen jammerten über die müde Grafik der Vampirhatz, die anderen erfreuten sich trotz dieser Tatsache am gelungenen „Jump&Peitsch"-Gameplay. Umso erstaunlicher sind die ersten Bilder des Nachfolgers, die dem Vorgänger stark ähneln. Letztendlich soll aber ein HiRes-Modus dank Expansion Pak diesmal für bessere Optik sorgen – das Rumble Pak dagegen wird erneut nicht unterstützt werden. Das neue *Castlevania*-Abenteuer spielt acht Jahre vor (!) dem Vorgänger und bietet mit dem jungen Werwolf Cornell eine neue Hauptfigur. Nachdem er durch jahrelanges Training und Reisen die Fähigkeit entwickelt hat, seine übernatürlichen Kräfte zu kontrollieren, kehrt Cornell in sein Heimatdorf zurück, das in der Zwischenzeit von bösen Geistern niedergebrannt worden ist. Seine einzige lebende Verwandte, seine Schwester Ada, wurde bei dem Angriff auf das Dorf entführt. Nur Cornell kann sie nun noch retten – mit Hilfe seiner überlegenen Wahrnehmung folgt er dem Geruch des Blutes seiner Schwester bis zum Schloß von Graf Dracula.... Nähere Informationen zu *Castlevania 2* sind derzeit noch äußerst spärlich, doch angesichts der technischen Ähnlichkeiten zum Vorgänger dürfte es nicht lange dauern, bis wir euch erste Spieleindrücke vermitteln können – ein zweites Mal wird Konami sich wohl nicht so viel Zeit lassen. Der Releasetermin wird derzeit grob mit „Frühjahr 2000" angegeben.

Rätselhaftes Leveldesign: was es wohl mit diesem riesigen Krug auf sich hat ?

Zahlreiche Fallen machen euch bei eurem Abenteuer das Leben schwer.

Ein geheimnisvolles Geisterschiff gehört zu den neuen Locations des zweiten Castlevania-Spiels.

Die Innenräume, die ihr während des Spiels aufsucht, sind wie schon beim Vorgänger relativ detailliert ausgearbeitet.



Von Nebel umhüllte Ruinen sind zwar atmosphärisch, doch der Nebel ist hier auch eine technische Schwäche.

Michael Pruchnicki

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Castlevania 2
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Levels:	tba.
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion-Pak:	Ja
Hersteller:	Konami
Preis:	tba.
Release:	Frühjahr 2000
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Obwohl die ersten Screenshots dem Vorgänger zum Verwechseln ähnlich sehen, soll das neue Castlevania durch die Nutzung des Expansion Paks den Vorgänger grafisch übertrumpfen. Wir sind gespannt, inwieweit Castlevania 2 mit Knallern wie dem neuen Donkey Kong oder Jet Force Gemini mithalten können wird.

Action, 1-4 Spieler, Acclaim

TUROK: LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES

Noch vor der Veröffentlichung von Turok 3 schlägt Acclaim mit Turok: Legenden des Verlorenen Landes wieder zu. Wir geben euch einen ersten Ausblick auf den aufwendigen Multiplayer-Titel und sagen euch, welche Gründe dafür sprechen, demnächst die Freunde zusammenzutrommeln.

Zunächst ein Trost für alle Einzelkämpfer: Obwohl die zahlreichen Spielstufen – nach ersten Angaben 36 bis 40! – alle für Multiplayer-Gefechte ausgelegt sind, könnt ihr euch *bei Turok: Legenden des Verlorenen Landes* auch alleine durchbeißen. Dann lauern in den verwinkelten Gängen und auf den großen Plätzen drei computergesteuerte Fieslinge, die euch gnadenlos beharken. Passend zur Ausrichtung des Spieles werden diese Episoden durch eine Geschichte über Arenen-Kämpfe verbunden sein. Wenn ihr die Angreifer im Story-Modus ordentlich rupft, erhaltet ihr neue Charaktere und könnt an Verzweigungen im Turnierplan entscheiden, welches Areal ihr als nächstes ausräuchern wollt. Am Ende der Einspieler-Kampagne sollt ihr mit insgesamt 18 Charakteren das Kriegsbeil schwingen dürfen. Übrigens könnt ihr den Story-Modus auch in einem Zweier-Team gegen die vom Computer bewegten „Bots" angehen.

Mehrspieler-Magnet

In den Mehrspieler-Varianten, die das Kernstück von *Turok: Legenden des Verlorenen Landes* bilden sollen, wird kein Pardon gewährt. Um euren Herausforderern den Federschmuck zu stutzen, greift ihr auf ein erlesenes Arsenal zurück. Neben der Mini-Gun aus *Turok* und den gefährlichsten Waf-

Manche Arenen-Abschnitte sind aus glänzenden Wänden, die mit Verzierungen versehen wurden, zusammengesetzt. Die Mini-Armbrust dürfte euch schon aus den Turok-2-Gefechten bekannt sein.

Rampen, Raketen, Randale – trotz vieler grafischer Finessen und Spezialeffekte soll die Action dank kleinerer Level-Abmessungen und einer neuen Kollisionsabfrage ungebrochen flüssig ablaufen.

Wenn ihr im Spiel die schweren Geschütze auspackt, sorgt die Partikel-Engine dafür, daß ihr glaubt, es fiele Putz von der Decke.

Der Spieler, der in das Geschehen im linken unteren Bildschirmausschnitt eingreifen konnte, hat sich gerade verabschiedet.

fen aus *Turok 2* verspricht Acclaim mehrere völlig neue Schlachtwerkzeuge. So hat David Dienstbier, der Häuptling der *Turok*-Saga, angekündigt, daß es Raketenmagneten geben soll, die ihr eurem Opfer an den Rücken heften könnt. Wer so gebrandmarkt ist, kann nur noch um sein Leben laufen! Neben derart teuflischen Waffen sind auch Körpergröße und Gewicht eurer Figur von Bedeutung. Wenn ihr beispielsweise einen langsamen und schwerfälligen Charakter wählt, ist dieser als Scharfschütze ungeeignet. Je nachdem, welches Angriffs- und Verteidigungsgerät ihr eurem Krieger zuweist, formt ihr euch euren persönlichen Favoriten.

Während der energiegeladenen Multiplayer-Auseinandersetzungen hetzen Roboter, Aliens und ein euch wohlbekannter Indianer über das Schlachtfeld. Neben alten Bekannten gibt es auch neue Gesichter.

Grafik-Legenden

Ersten Rauchzeichen aus dem Acclaim-Wigwam zufolge soll *Turok: Legenden des Verlorenen Landes* im Vergleich zu dem ohnehin schon ausgezeichneten und erhältlichen *Turok 2* auch bei der Technik nochmals einen gewaltigen Schritt nach vorne tun. Das liegt zum einen daran, daß die auf Multiplayer-Fehden zugeschnittenen Spielstufen nicht die Ausmaße von Solo-Abschnitten benötigen.

Das Treffen der Mutanten zeigt deutlich, wie präzise die Figuren gezeichnet werden. Von der stacheligen Rückenflosse bis zu den spitzen Zahnreihen könnt ihr jedes Körpermerkmal eures Gegner erkennen.

Da die geringere Datenmenge in einem Ruck in den Speicher des N64 gezogen werden kann, läuft der Titel noch flüssiger als seine Vorgänger. Zum anderen überarbeiten die Programmierer der Acclaim Studios Austin derzeit jeden Pixel des ursprünglichen *Turok*-Konzepts: So werden die Kollisionsabfrage verbessert, die Partikel-Engine optimiert und die Labyrinth-Grafik durch zusätzliche Winkel, Bögen und andere Formen noch abwechslungsreicher. Die angeführten Veränderungen sollten das Treiben, das ihr auf dem Bildschirm zu sehen bekommt, noch prächtiger gestalten. Werden zum Beispiel Partikel schneller und effizienter bewegt, meint ihr, den aus dem Waffenlauf aufsteigenden Pulverdampf förmlich schmecken zu können.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Spationierung*
Genre: ..... *Action*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Rumble-Pak-Unterstützung ..... *Ja*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Dezember*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Mit Turok: Legenden des Verlorenen Landes will Acclaim beweisen, daß bei weitem noch nicht alle Ideen verschossen wurden. Von den Charaktermodellen bis zur Umgebungsgrafik wird jeder Aspekt der Turok-Welt einer tiefgreifenden Veränderung unterworfen. Allein die Aussicht, in der Einspieler-Kampagne für Zielgenauigkeit mit Medaillen ausgezeichnet zu werden und im Multiplayermodus die Redaktionskollegen mit neuen Waffen vor sich her treiben zu können, läßt mich schon jetzt zu einem markerschütternden Kriegsschrei ansetzen.

Fußball, 1-4 Spieler, Acclaim

ULTIMATE FOOT

Der 7. Juli war ein ganz besonderer Tag. PR-Recke Stefan Luludes von Acclaim besuchte uns mit einer spielbaren Version von Ultimate Football, einem Titel, der schon seit ewigen Zeiten (und unter den verschiedensten Namen) als Ankündigung durch die Releaselisten geistert. Im Vorabtest nahmen wir den flotten Kick intensiv unter die Lupe. Konkurrenz für die Serien ISS und FIFA? Oder nur ein bemühter Versuch?

Verschiedene Wetterbedingungen sorgen nicht nur für gelungene optische Abwechslung – auf nassem Untergrund etwa läßt sich die flotte Pille sehr schwer kontrollieren.

Bei Massenversammlungen im Strafraum geht die Framerate (= Bilder pro Sekunde) noch geringfügig in die Knie. In der Endversion ist laut Acclaim mit diesem Problem nicht mehr zu rechnen.

Im Mittelpunkt des Titels stehen diverse Nationalmannschaften, wobei die Spieler aber nur verballhornte Namen tragen – eine Lizenz konnte (oder wollte?) Acclaim sich für *Ultimate Football* nicht sichern. Neben der Möglichkeit, ein schnelles Match mit vom Computer ausgewählten Teams zu bestreiten, werden noch die Modi Freundschaftsspiel, Liga, Training und Trophy (diese Variante kommt einer Weltmeisterschaft gleich) offeriert. Darüber hinaus könnt ihr diverse Einstellungen vornehmen. Sollen Fouls mit gelben Karten geahndet werden? Sollen eure Spieler anfällig für Verletzungen oder Erschöpfung sein? Ihr habt die Wahl. Variable Wetterbedingungen und die Tageszeit sind weitere Parameter.

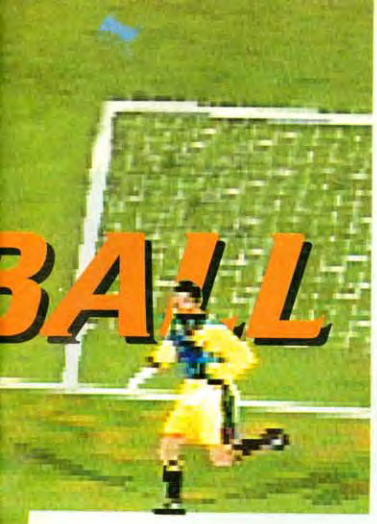
Auf dem grünen Rasen ...

... erwartet euch dann eine prächtige, detaillierte und hochaufgelöste Optik, die sogar ohne Expansion Pak erzielt wird. Die Erweiterung wird zwar unterstützt, sorgt

Bei seinem Besuch stellte sich Stefan Luludes nicht nur unseren Fragen, sondern kassierte gegen die Fußball-Asse der Redaktion auch zwei deftige 0:4-Niederlagen.

N-ZONE: Schon seit der N64-Anfangszeit verfolgen uns nebulöse Ankündigungen von *Ultimate Football* (ehemals *Ultra Acclaim Soccer*). Was sind die Gründe für diese schier endlose Entwicklungszeit?

Stefan Luludes: Acclaim Entertainment verfolgt die Produktstrategie, Spiele auf höchstem Niveau zu entwickeln und technisch und spielerisch die Nase vorne zu haben. Mit allen amerikanischen Sportspielen



Der Jubel nach einem Tor ist zwar nicht so beeindruckend in Szene gesetzt wie bei den FIFA-Titeln, macht aber auch einiges her (links).

Besonders komfortabel ist der Replay-Modus ausgefallen – dort kann die Perspektive frei gewählt werden.

Eine der fünf Perspektiven erinnert dezent an den Klassiker Sensible Soccer.

Diverse Taktiken, die man auch während des Spiels ändern kann, stehen zur Auswahl, darunter die 3-5-2-Formation (unten).

aber „nur" für ein noch flüssigeres Gameplay und ausgedehntere Replays. Apropos Replays: In diesem Punkt haben die Acclaim Studios London vorbildliche Arbeit geleistet. Ihr könnt die Nachbetrachtungen stufenlos zoomen und drehen und wie ein Videoband komfortabel vor- und zurückspulen. Ebenfalls erfreulich ausgefallen ist die Steuerung: Ohne langes Studium von dicken Handbüchern und ohne viel Einarbeitungszeit flitzt ihr bereits nach kurzer Zeit über den Platz wie Beckenbauer in seinen besten Tagen. Obwohl die Torhüter (speziell auf der höchsten der vier Schwierigkeitsstufen) sehr gut halten, werdet ihr daher auch nicht lange auf einen Torerfolg warten müssen. Zappelt die Pille im Netz der gegnerischen Mannschaft, so wird dieser Erfolg vom Stürmer natürlich frenetisch gefeiert. Bei Ecken, Freistößen etc. könnt ihr die jeweilige Aktion mit einem Richtungspfeil (ähnlich wie etwa bei den *FIFA*-Titeln) sehr präzise ausführen. Fünf Perspektiven sind bei euren Matches anwählbar, wobei eigentlich alle davon gut spielbar sind. Bei diversen Konkurrenzprodukten sind ja zumeist nur zwei Ansichten wirklich brauchbar.

Ausblick

Obwohl man den Release weiter nach hinten geschoben hat, um den Programmierern mehr Zeit zu geben, etwas Besonderes zu schaffen, beeindruckt *Ultimate Soccer* bereits in dieser frühen Beta. Geniale Optik, intuitive Steuerung und ein Gameplay, das irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Fun liegt, vereinen sich zu einem Spektakel der besonderen Art. Merkt euch den Titel in jedem Fall vor – hier steht ein Tophit an.

Marco Marzinkowski

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Ultimate Football*
Genre: ..... *Fußball*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *Entfällt*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *Ja*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Preis: ..... *119,- DM*
Release: ..... *November '99*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Die lange Wartezeit hat sich gelohnt. Ultimate Football macht den etablierten Titeln von EA und Konami gehörig Konkurrenz und dürfte weit mehr als nur eine Alternative zu den FIFA- und ISS-Spielen werden.

INTERVIEW

ist uns das bisher sehr gut gelungen. Nicht zuletzt die Titel *All Star Baseball 2000*, *NBA Jam*, *WWF Warzone* und *NFL Quarterback Club 2000* haben dies eindrucksvoll demonstriert. Für unser erstes Fußball-Spiel *Ultimate Football* möchten die Entwickler der Acclaim Studios London natürlich an die Erfolge anknüpfen und die hohe Qualität der Acclaim Sports-Reihe unterstreichen. Natürlich benötigt dies Erfahrung und Zeit.

N-ZONE: Worauf setzt ihr in Sachen Gameplay? Ist es eine Simulation oder eher ein flotter Arcade-Kick?

Stefan Luludes: *Ultimate Football* ist ganz klar als Simulation ausgelegt, ohne jedoch den Spielspaß zu vernachlässigen. So stehen neben taktischen Spielzügen und einem ausgefeilten Paßsystem natürlich die spektakulären Torszenen im Vordergrund. Die Abwehrspieler und der Torwart der jeweiligen Mannschaft passen sich den Angriffen der stürmenden Mannschaft immer wieder neu an, so daß es wie bei den meisten Fußballspielen kein wirklich eindeutiges Erfolgsrezept gibt. Dadurch kommt es immer wieder zu neuen Spielsituationen.

N-ZONE: Habt ihr eine offizielle Lizenz für den Titel? Können wir mit authentischen Spielernamen und Teams rechnen?

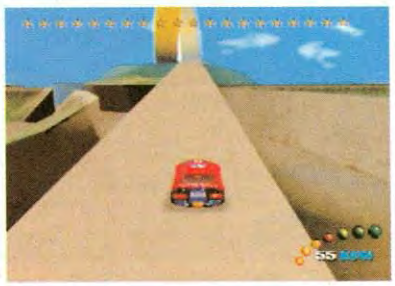
Stefan Luludes: Leider haben wir keine offizielle Lizenz. Ihr könnt jedoch mit ähnlichen Namen rechnen. Wer es gerne authentisch mag, kann mit einem komfortablen Editor zudem die Gegebenheiten der Realität anpassen.

Die Randobjekte wurden ins Kursdesign einbezogen, hier könnt ihr unter dem riesig wirkenden Auto durchfahren.

Zahlreiche Abzweigungen lassen die Strecken nicht so schnell langweilig werden. Wenn man sich einmal verfährt, ist Platz 1 weg!

Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

RE-VOLT



In der Stunt-Arena gilt es, auf dem komplizierten Kurs 20 Sterne einzusammeln.

Nachdem eine Demo der PC-Version schon für etliche spaßige Stunden gesorgt hatte, erreichte uns endlich eine spielbare N64-Version von Re-Volt. Welche Spielmodi und Überraschungen bietet Acclaims spaßige Fernlenkauto-Raserei?

Die Menüs von *Re-Volt* präsentieren sich für ein Rennspiel relativ umfangreich. Noch im Hauptmenü könnt ihr auf den Track-Editor zugreifen – aus 15 Grafikelementen, die zumeist in zwei verschiedenen Versionen zur Wahl stehen, könnt ihr hier auf einem rasterförmig aufgeteilten Feld eigene Kurse entwerfen, die allerdings durch die Beschränkung auf die vorgegebenen Standardelemente bei weitem nicht so interessant wie die „Originale" werden können. Danach habt ihr die Wahl zwischen etlichen Rennvarianten: Als Einzelspieler könnt ihr euch zuerst im Practice-Modus die Rennstrecken einprägen und im Single-Race-Modus eure Fähigkeiten direkt gegen das CPU-Gegnerfeld beziehungsweise im Time Trial gegen die Stoppuhr ausprobieren. In der Stunt Arena dürft ihr euch weiterhin auf der Suche nach 20 Sternen innerhalb des Kurses mit besonders ausgefallenen Schikanen herumärgern. Bis zu vier menschliche Spieler können an den Multiplayer-Duellen teilnehmen, bei denen es entweder um den normalen Sieg oder um Spielzeug-Krieg geht – die an Mario Kart erinnernden Extras wie Lenkraketen, Bomben und dergleichen werden hier vom netten Hilfsmittel während der Rennen zum Mittelpunkt des Spielablaufs.

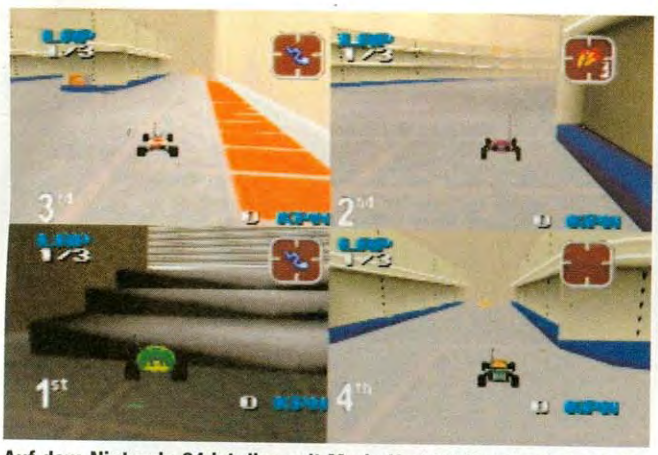
Viele freispielbare Extras

Der anfangs wichtigste Spielmodus ist die Meisterschaft, bei der ihr nicht nur neue Rennklassen und damit auch neue Strecken, sondern auch bis dahin unbekannte Fahrzeuge freispielen könnt. Stehen euch anfangs nur ferngesteuerte Autos der Rookie-Klasse zur Wahl, steigt ihr mit zunehmendem Erfolg auf größere und stärkere Boliden um. Die Unterschiede in Sachen Endgeschwindigkeit und Gewicht sind angesichts des Streckendesigns von großer Bedeutung, da ihr etliche Sprünge innerhalb der Levels nur mit ausreichend viel Schwung schaffen könnt – ansonsten sind oft umständliche Umwege angesagt, die euch gerade in höheren Spielstufen schnell den Sieg kosten können, denn die CPU-Gegner sind stets würdige Gegner.

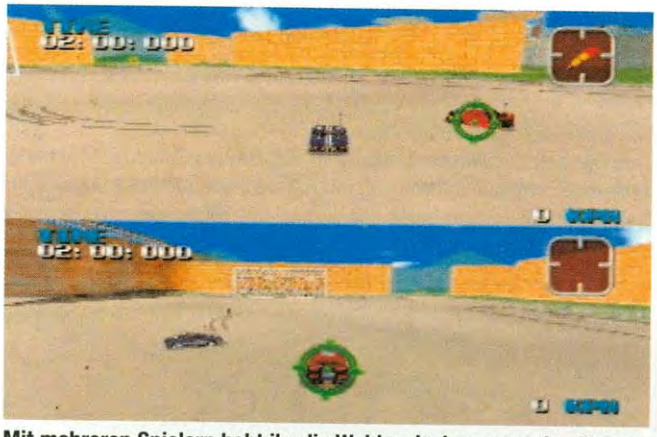
Spielspaß in vier Stufen

Um Anfänger mit dem Schwierigkeitsgrad nicht zu überfordern, kann dieser in vier Stufen justiert

Die Strecken bieten witzige Orte wie hier die Kühlhalle eines Supermarktes.



Auf dem Nintendo 64 ist dies seit Mario Kart 64 Standard: der Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler gleichzeitig.



Mit mehreren Spielern habt ihr die Wahl zwischen normalen Rennen und einem mächtig unterhaltsamen Deathmatch-Modus.

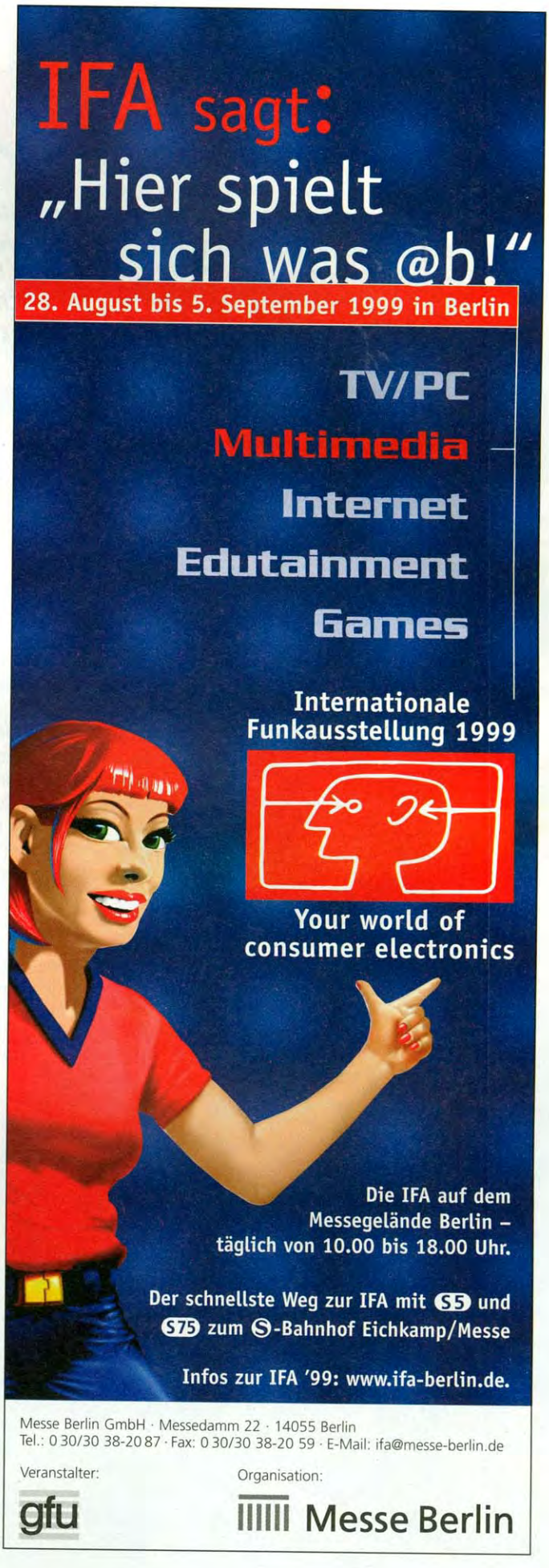
werden, die sich interessanterweise auch auf das Verhalten eures Fahrzeuges selbst auswirken, anstatt nur die Gegner auszubremsen. In der Anfängerklasse fallen kleinere Unfälle weniger verheerend aus, und auch die Geschwindigkeit der Fahrzeuge ist hier gedrosselt, um ein einfaches Handling der auf Lenkbewegungen oft sehr direkt reagierenden Wagen zu gewährleisten. Falls es doch mal zu einem Überschlag kommen sollte, kann das Fahrzeug per Knopfdruck wieder auf die Räder gestellt werden. Profis dagegen werden mit einer realistisch-herausfordernden Fahrzeugphysik und einem hohen Spieltempo bedient. Die Geschwindigkeit der kleinen Flitzer ist in Relation zu ihrer Größe enorm, witzigerweise könnt ihr sie euch auch umgerechnet auf ein normales Auto anzeigen lassen – daß die Tachonadel dann öfter mal in Bereiche von 400 km/h vordringt, erklärt die fast *WipEout*-artigen Highspeedeinlagen von *Re-Volt*. Die gelungene Grafik tut ihr Übriges dazu, auch wenn das Spiel speziell im Hi-Res-Modus für die sensible Steuerung noch einen Tick zu ruckelig abläuft. Doch auch in der niedrigen Auflösung können die Strecken mit vielen Details und sauberen Texturen gefallen – größter Schwachpunkt von *Re-Volt* scheint damit die Musik zu sein, deren stampfende Techno-Beats getrost als belanglos bezeichnet werden können.

Michael Pruchnicki

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Re-Volt***
Genre: ..... ***Rennspiel***
Spieler: ***1-4***
Levels: ..... ***13 Single-, 4 Multiplayer***
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Expansion Pak: ..... ***Ja***
Hersteller: ..... ***Acclaim***
Preis: ..... ***DM 109,-***
Release: ..... ***September***
Einschätzung: ..... ***Sehr gut***

Beurteilung: Mit Re-Volt hat Acclaim einen Fun-Racer in der Mache, der mit seinem ungewöhnlichen Gameplay problemlos aus der Masse der Rennspiele herausragt und sowohl bei Einzelspielern als auch Multiplayer-Fans für jede Menge Fahrspaß sorgen dürfte.



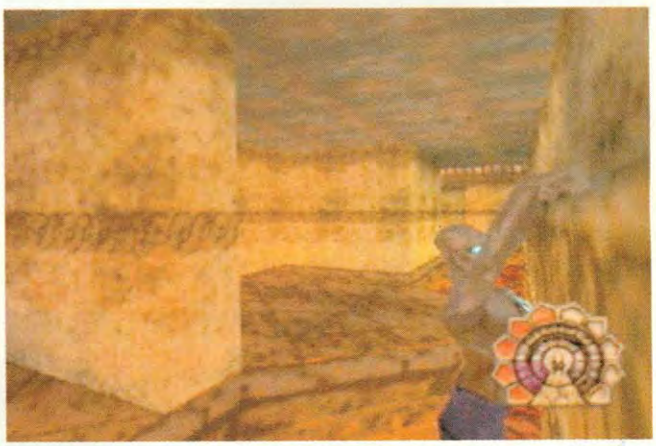
Action-Adventure, 1 Spieler, Acclaim

SHADOW MAN

Wieder einmal gelangten neue, interessante Informationen rund um das epische Horror-Spektakel aus der finsteren Schattenseite ans helle Tageslicht. Diesmal nehmen wir für euch die schrecklichen Serienkiller des Spiels etwas näher unter die Lupe.

Schulterblick nicht vergessen. Der obercoole Protagonist kann gleichzeitig nach hinten schauen und nach vorne ballern.

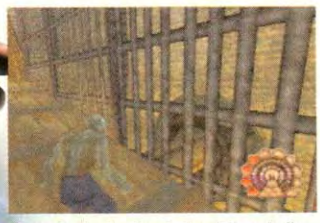
Hier seht ihr zwei der ebenso skurrilen wie wirkungsvollen Waffen, die das Arsenal des Retters zu bieten hat.



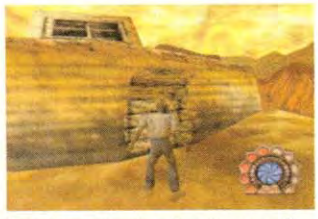
Der Perspektivenwechsel nimmt im Verlauf des Schocker-Abenteuers eine wichtige Funktion ein, mit Hilfe des Seitenblicks erkennt ihr beipielsweise beim Hangeln über der bedrohlich brodelnden Lava die richtige Stelle zum Absprung.

Die Konfrontation mit den insgesamt fünf Serienkillern dürfte ohne Zweifel einer der schaurigen Höhepunkte des morbiden Action-Adventures werden. Die fiesen Schwerverbrecher, die der Armee der Toten den Weg zum Sieg über die Menschheit bereiten sollen, haben sich bei ihren Morden perfider Methoden bedient, jeder der Schurken hat seine schrecklichen Spezialitäten. So brachte beispielsweise Dr. Victor Karl Batrachian, der als Echsenkönig die gefährliche Gruppe anführt, die Köpfe seiner Opfer zur Explosion, darüber hinaus hinterließ er als makabres Symbol eine mumifizierte Echse in der Halswunde der Toten. Der abgebrühte Technikfreak Milton Pike wurde als „Videohorror-Mörder" bekannt, er schickte Videobänder seiner Morde an die Ermittlungsbehörden und ritzte das Wort „ASYL" in den Rücken seiner Opfer. Als grausamer Nachahmer von Jack the Ripper gelang-

Um nicht von diesen finsteren Schlachtergesellen im Nahkampf an den Haken genommen zu werden, sollte man aus gebührendem Abstand das Feuer eröffnen.



Neugierig beäugt der Einzelgänger die bizarren Konstruktionen, die er auf seinem Weg durch die unwirklichen Welten passiert.



Das Innere des Bootsrumpfes kann erst bei einem späteren Besuch in der Sumpflandschaft ergründet werden.

Im Verlauf des Spiels muß der Schattenmann nicht nur vor grausigen Gegnern in Deckung gehen. Während die Maske an der Wand Feuer spuckt, erwarten den Spieler im Hintergrund einige außergewöhnliche Besonderheiten im Boden.

te der Serienstraftäter „Jack 2" zu zweifelhaftem Ruhm, indem er seine Opfer in Erinnerung an sein Idol an den Todestagen und Tatorten der vor rund hundert Jahren stattgefundenen Mordserie meuchelte. Zwei der Täter hatten im Gardelle County Penitentiary auf ihre Hinrichtung gewartet, bis der Echsenkönig eine Gefängnisrevolte mit bislang ungewissem Ausgang anzettelte. Neben diesen schaurigen Details bezüglich der niederträchtigen Protagonisten erreichten uns auch neue Infos über die hochkarätige deutsche Synchronsprecher-Riege, so leiht der vorlauten Schlange Jaunty in der deutschen Version Tommy Piper (Alf) seine markante Stimme, und auch die deutschen Stimmen von Jack Nicholson und Whoopy Goldberg werden ihren Teil zu einem stimmungsvollen, filmreifen Ambiente beitragen.

Mit diesen klauenbewehrten Gegnern ist nicht zu spaßen, als Belohnung erhält der Maskenträger nach dem harten Kampf zusätzliche Lebensenergie.

Beim Überqueren dieses schmalen Steges solltet ihr nach angriffslustigen Flugmonstern Ausschau halten.

Jens Quentin

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Shadow Man
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....25 Welten
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Hersteller:.....Acclaim
Preis:.....ca. DM 120,-
Release:.....September '99
Einschätzung:.....super

Beurteilung: Die überaus interessante und aufwendig umgesetzte Mixtur aus einer ausgereiften und düsteren Hintergrundgeschichte, einem innovativen Gameplay und bislang nie gesehenen, technischen Highlights dürfte diesen Titel schnell aus dem Reich der Finsternis an die Spitze der Charts befördern.

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

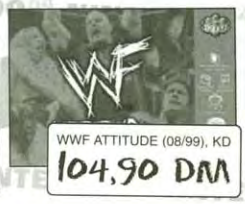
Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

GAMES

JET FORCE GEMINI*, KD
99,90 DM



WWF ATTITUDE (08/99), KD
104,90 DM

Command & Conquer 64*, KD
104,90 DM

STAR WARS RACER, KD
99,90 DM

Racing Simulation 2, KD
104,90 DM

SOUTH PARK, DA
104,90 DM

ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90	MISSION IMPOSSIBLE	KD	99,90
ALL STAR TENNIS 99	DA	99,90	NASCAR 99	DA	99,90
BEETLE ADVENTURE RACING	KD	104,90	NBA LIVE 99	DA	104,90
BODY HARVEST	DA	99,90	**NBA PRO 99***	**KD**	**134,90**
BUCK BUMBLE	KD	114,90	NBA JAM 99	DA	99,90
BUST A MOVE 3	DA	99,90	**NEW TETRIS (08/99)**	**KD**	**89,90**
CARMAGEDDON (DT. VERSION)*	**DA**	**109,90**	NFL QUARTERBACK CLUB 99	KD	89,90
CASTLEVANIA 64	**DA**	**109,90**	NHL BREAKAWAY 99	KD	99,90
EARTHWORM JIM 3D (08/99)	**KD**	**99,90**	NHL 99	DA	104,90
F1 WORLD GRAND PRIX	**KD**	**69,90**	**NHL PRO 99***	**KD**	**134,90**
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (08/99)	**KD**	**89,90**	OFF ROAD CHALLENGE	DA	114,90
FIFA '99	KD	114,90	**S.C.A.R.S.**	**KD**	**114,90**
FORSAKEN	KD	114,90	**SHADOW GATE 64**	**KD**	**129,90**
F-ZERO X	KD	89,90	**SHADOWMAN***	**KD**	**104,90**
G.A.S.P.	DA	139,90	**SNOWBOARD KIDS**	**DA**	**69,90**
GEX 3: DEEP COVER (08/99)	**DA**	**129,90**	STAR SHOT	DA	104,90
GLOVER	KD	89,90	**STAR WARS: ROGUE SQUADRON**	**DA**	**99,90**
GOEMON 2*	**KD**	**134,90**	TOP GEAR OVERDRIVE	DA	99,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90	**TUROK 2 DT. ODER ENGL.**	**D/E**	**94,90**
KNIFE EDGE	DA	89,90	**V-RALLY**	**KD**	**104,90**
LODE RUNNER 3D (08/99)	**KD**	**104,90**	**WAVERACE**	**KD**	**69,90**
LYLAT WARS	**KD**	**69,90**	WCW VS. NWO REVENGE	DA	139,90
MADDEN NFL 99	DA	99,90	WWF WARZONE	DA	104,90
MARIO KART	**KD**	**69,90**	WIPEOUT 64	DA	124,90
MARIO PARTY	KD	89,90	**ZELDA 64 - OCARINA OF TIME**	**KD**	**89,90**
MICRO MACHINES 64 TURBO*	**KD**	**114,90**	ZELDA 64 SPIELEBERATER	KD	24,90

ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90	**SPEICHERERWEITERUNG 4 MB**	**DA**	**59,90**
GAMEBÜSTER MODUL	DA	89,90			
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90	**NINTENDO 64 PAL-KONSOLE**		
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90	**INCL. MARIO 64**	**KD**	**249,00**
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90			
LX4 GAMESTER LENKRAD+PEDALE	DA	124,90	**NINTENDO 64 PAL-KONSOLE**		
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90	**INCL. STAR WARS EP. 1 RACER**	**KD**	**299,00**

SHOPS

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr
JETZT NEU: Beanie Babies + Action Figures

SONTHOFEN:
Magic Media, Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

GRÖBENZELL:
WIAL Express-Shop (in der Versandzentrale)
Hier erwartet Sie unser volles Sortiment bereit zum Abholen. Einfach kurz anrufen und vorbeischauen: CD-ROM, PlayStation, N64, DVD, Actionfiguren, Beanie Babies,...
Mo.-Do.: 9⁰⁰-18⁰⁰ Uhr, Fr.: 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr, Sa.: 10⁰⁰-13⁰⁰ Uhr

VORBESTELLUNGEN VERSANDKOSTENFREI !!!

EUROCARD MasterCard

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Pokémon Stadium für das N64 zeigt die Kämpfe genau so, wie ihr sie euch zuvor nur in eurer Phantasie ausmalen konntet. Hier läßt die Robbe eine Flutwelle über dem Herausforderer zusammenbrechen.

Trefft ihr in den Game-Boy-Titeln auf einen Trainer, fordert er euch zum Pokémon-Duell heraus. Ausgefüllte Pokébälle (Leisten oben und unten) zeigen an, wie viele Monster jede Partei mit sich führt.

Pikachu erobert die Welt

PLANET POKÉMON

Ihr habt alle schon von Pokémon gehört? Das lustige Spielkonzept soll im Herbst dieses Jahres auch euch in Begeisterung versetzen.

Im Jahre 1992 veröffentlichte Nintendo in Japan die ersten *Pokémon*-Spiele für den Game Boy. Die Lawine, die durch das simple und zugleich fesselnde Gameplay dieser Module losgetreten wurde, übertraf alle Erwartungen. Seit September 1998 haben die niedlichen Monster auch die USA fest im Griff. Im folgenden wollen wir euch mit dem originellen Spielprinzip und der breiten Produktlinie der Pokémon-Serie vertraut machen.

Was sind Pokémon?

Als Pokémon werden die Monster bezeichnet, die ihr in der Rollenspiel-Welt der roten und blauen Game-Boy-Color-Spiele einfangen, trainieren und gegen andere Monster kämpfen lassen dürft. Angeleitet von Professor Oak, erforscht ihr als kleiner Junge Städte, Gebirge und Dungeons. Gegen die Monster, auf die ihr in freier Wildbahn stoßt, könnt ihr nicht nur rundenbasierte Kämpfe durchführen. Gehört nämlich das angreifende Biest einer Spezies an, die ihr noch nicht archiviert und analysiert habt, versucht ihr, dieses einzufangen. Dazu müßt ihr es zunächst schwächen und in einem weiteren Schritt mit einem Pokéball einkerkern. Die so gefangenen Wesen stellt ihr in den folgenden Gefechten auf, damit sie Erfahrungspunkte hinzugewinnen, wachsen und neue Spezialattacken erlernen. Außerdem trefft ihr schon während des Einspieler-Abenteuers häufig auf andere Pokémon-Trainer

Bitte recht freundlich! Das innovative Pokémon Snap nutzt die Fähigkeiten des N64, um die Pokémon-Clique lebensecht in Szene zu setzen, und trifft damit genau den Nerv der Monster-Fans.

Um das Kampfgeschehen zu verdeutlichen, werden putzige Animationen gezeigt. Frisch gefangene Monster sorgen durch neue Angriffsstile somit auch für optische Abwechslung.

oder Clans, die euch zu Duellen gegen ihre Kreaturen herausfordern. Insgesamt gibt es 150 ulkige Monster-Arten, die ihr im Spielverlauf einsammeln und betreuen könnt. Die rote und die blaue Pokémon-Version unterscheiden sich nur insoweit, daß ihr erst dann alle Biester erwischen könnt, wenn ihr die unterschiedlich gefärbten Module via Link-Kabel zusammenschaltet. So werdet ihr geschickt dazu verführt, auch die Multiplayer-Kämpfe gegen eure Freunde auszuprobieren. Denn gerade die Duelle gegen die Lieblinge der anderen Mitspieler sind die eigentliche Stärke des *Pokémon*-Konzepts.

Spiele-Staffel

Ein genauer Zeitplan für die Veröffentlichung der einzelnen Game-Boy-, Game-Boy-Color- und N64-Titel in Deutschland ist noch nicht bekannt. Doch dürfte Nintendo ab Herbst die Fieberkurve in der Reihenfolge steigern, mit der derzeit die USA erobert wird.

Dazu müßt ihr wissen, daß die *Pokémon*-Serie wie eine Staffel aufgebaut ist. Zunächst werdet ihr von den Blue- und Red-Modulen für den Game Boy (natürlich Game-Boy-Color-kompatibel) mit der grundlegenden Idee vertraut gemacht. Dann sollte mit *Pokémon Pinball* eine interessante Abwandlung des Themas für den Game Boy Color folgen. Erst im Anschluß daran ist mit *Pokémon Snap* zu rechnen, das den Schritt auf das N64 vollzieht. Dann habt ihr die Möglichkeit, den euch vertraut gewordenen Monstern wie Jigglypuff, Diglett oder Poliwag in einer 3D-Umgebung nachzustellen und diese als farbenprächtige Polygonmodelle zu bewundern. Zu einem noch späteren Zeitpunkt treten dann *Pokémon Yellow* (Game Boy Color) und *Pokémon Stadium (N64)* auf den Plan. Letzteres stellt den derzeitigen Höhepunkt der Stafette dar: Ihr könnt eure *Pokémons* vom Game Boy mit dem N64 Transfer Pak in das Spiel einspeisen und Duelle gegen den Computer oder eure Freunde austragen – mit exzellenter Grafik und hervorragenden Animationen.

Kein Entrinnen

Pokémon ist auf Erfolg programmiert. Nachdem auf dem Nintendo Media Briefing in Los Angeles großes Gewicht auf diese Titel gelegt wurde und die Presseunterlagen von NOA herausstreichen, daß Pokémon-Monster schon gegen Geld auf amerikanischen Schulhöfen gehandelt werden, konnte auch der Redakteur nicht mehr widerstehen. Noch vor Ort mußte ich mir *Pokémon Red* zulegen. Das Gameplay nahm mich sofort gefangen. Kurz: *Pokémon* entfaltet eine Sogwirkung, vor der es kein Entrinnen gibt! Hervorzuheben ist, daß auch eine flankierende Produktlinie zu den Spielen existiert. Diese besteht unter anderem aus Trading Cards, Videofilmen und einer Fernsehserie. Und die Spielzeugläden in den USA quellen über vor *Pokémon*-Plüschtieren und anderen Devotionalien. Laßt euch überraschen, was davon nach Deutschland kommt.

Florian Brich

INFO

Das gelbe Wunder

Zwar bevölkern 150 verschiedene Monster das Pokémon-Ökosystem, doch haben japanische und amerikanische Videospieler eine Kreatur ganz besonders fest in ihr Herz geschlossen: Pikachu. Der gelbe Kerl mit den roten Pausbacken und dem gezackten Schweif liegt in puncto Größe und Masse hinter vielen anderen Pokémons zurück. Aber nicht nur seine Spezial-Attacke, sondern auch seine Wirkung auf die Fan-Gemeinde war von Beginn an elektrisierend. Daher präsentiert Nintendo die erfolgreiche Produktreihe auf Messen oder in Kaufhäusern meist mit überlebensgroßen Pikachu-Figuren. In den USA gibt es sogar eine Sonder-Edition des VWBeetle im Pikachu-Design. In so einem Vehikel wurde zum Beispiel Shigeru Miyamato zu den E3-Hallen gefahren und wieder abgeholt. In Japan gibt es extra ein Spiel namens Pikachu Genki Dechu für das N64, bei dem der Spieler dem kleinen Wesen via Spracherkennung Befehle geben kann. Das putzige Aushängeschild wird mit Sicherheit auch in Deutschland eine zentrale Rolle beim Start der Pokémon-Kampagne spielen.

Das Lieblingsmonster aller Pokémon-Fans hat natürlich auch in Pokémon Snap (N64) seinen Auftritt und gehört mit Sicherheit zu den Wesen, die am häufigsten fotografiert werden.

Besonders aufwendig sind die Fahrer, deren Motorräder und die prächtigen Skylines geraten.

Ein Spielmodus von *Top Gear Hyperbike* wird das beliebte Fahren gegen die Zeit sein.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Mitsui

TOP GEAR HYPERBIKE

Nach einer langen Durstrecke sind gleich mehrere Motorrad-Rennspiele für das N64 angekündigt. Einer der vielversprechendsten Titel ist dabei Top Gear Hyperbike.

Die Grafik wird in der hohen Auflösung dargestellt und bietet auch witzige Details wie diese Höhleneinfahrt.

Entwickelt wird das Game von den Snowblind Studios, die bereits mit *Top Gear Overdrive* für Furore sorgten. Mittlerweile sind die ersten Strecken (darunter Kurse in Ägypten und Italien) fertiggestellt, wobei der erste Eindruck sehr positiv ist. Die flüssige, hochauflösende Grafik, die durch die Power des Expansion Pak erzeugt wird, macht einen phantastischen Eindruck, und auch die Fahrphysik kann überzeugen. Zahlreiche Spielmodi und raffinierte Computerfahrer sind weitere Merkmale des interessanten (Hyper-)Bike-Spektakels.

Marco Marzinkowski

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Top Gear Hyperbike*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *7 Kurse*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion: ..... *Ja*
Hersteller: ..... *Mitsui*
Preis: ..... *tba*
Release: ..... *November '99*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Die Namen Mitsui und Snowblind Studios bürgen für Qualität im Bereich der Racer. Top Gear Hyperbike dürfte diesen guten Ruf untermauern.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Mitsui

TOP GEAR RALLY 2

Im November geht eines der ersten und besten N64-Rennspiele in die zweite Runde. Der Nachfolger von Top Gear Rally wird dabei ein interessantes Feature bieten.

Der Radar in der linken unteren Ecke sorgt für eine bessere Orientierung auf den zum Teil verschlungenen Kursen.

Nachdem die Ausgangskurse gemeistert sind, sollen nämlich per Zufallsgenerator erstellte Strecken für Langzeitmotivation sorgen. Generell wird sich auf den Pisten der Untergrund ständig ändern, wodurch spielerischer Anspruch gewährleistet werden soll. 15 lizenzierte Wagen vom Kaliber Ford Lancia und eine Rallyeschule, in der man die prinzipielle Fahrtechnik erlernen kann, sind ebenfalls für den Titel angedacht. Ob dank der Unterstützung des Expansion Pak auch eine hohe Auflösung geboten wird, steht hingegen noch nicht fest – derzeit soll die Erweiterung nur im Sinne einer sehr detaillierten Grafik Verwendung finden.

Marco Marzinkowski

Wird der Nebel nur aus atmosphärischen Gründen verwendet?

Einer der Boliden geht hier kurzzeitig auf Tauchstation.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Top Gear Rally 2*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion: ..... *Ja*
Hersteller: ..... *Mitsui*
Preis: ..... *tba*
Release: ..... *November '99*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Im mittlerweile recht umfangreichen Feld der N64-Racer könnte sich Top Gear Rally 2 auf einem der vorderen Plätze wiederfinden.

Jump&Run, 1 Spieler, Crave Entertainment

GEX 3: DEEP COVER GECKO

In Gex 3: Deep Cover Gecko kehrt die putzige Echse auf das N64 zurück. Und diesmal wurden dessen Plattform-Eskapaden mit so vielen Feinheiten versehen, daß es Jump&Run-Fans schon jetzt in den Fingern juckt.

Angespornt durch die Entführung eurer hübschen Partnerin, der Agentin Xtra, erforscht ihr 24 Spielstufen. Da diese in einer abgedrehten Medienlandschaft gefangen gehalten wird, müßt ihr durch diverse Teilregionen wandern. Während ihr am Nordpol oder in einer Westernkulisse nach Fernbedienungen und ähnlichen Schlüsseln sucht, putzt ihr die drolligen Gegner mit dem gefürchteten Schwanzhieb oder anderen Karate-Tricks von der Bildfläche. Zahlreiche Minispiele und die Möglichkeit, mit den Kostümen berühmter Filmhelden auch deren Extrakräfte zu erlangen, bereichern das Gameplay. Eine flinke Kameraführung und eine verbesserte Grafikengine sollen dafür sorgen, daß bei der Technik keine Mattscheibe eintritt.

Florian Brich

Die Spiegeleffekte beim Lauf eures Helden über die Eisflächen unterstreichen, daß die Entwickler die besonderen Möglichkeiten des N64 ausschöpfen.

Es gibt einen guten Grund für Gex, sich in das komplexe Plattformabenteuer zu stürzen – seht euch nur die Poster der verführerischen Agentin Xtra an!

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Gex 3: Deep Cover Gecko***
Genre: ..... ***Jump&Run***
Spieler: ***1***
Levels: ***24***
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Expansion: ..... ***tba.***
Hersteller: ..... ***Crave Entertainment***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***Oktober '99***
Einschätzung: ..... ***Sehr gut***

Beurteilung: Gex 3 wird zwar weniger Sprachausgabe und Video-Sequenzen als die PlayStation-Version enthalten, doch dürfte das witzige und ausgefeilte Abenteuer auf der Nintendo-Konsole an Spielbarkeit hinzu gewinnen.

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

WWF ATTITUDE

Einige Zeit nach unserem ersten Preview konnten wir uns nun endlich mit einer weiter fortgeschrittenen Version von WWF Attitude beschäftigen – und Acclaim hat die geweckten Erwartungen nicht enttäuscht!

Gleichberechtigung, praktisch im Ring umgesetzt: Bei WWF Attitude sind Matches mit weiblichen Teilnehmer kein Problem.

In der Praxis machen sich die ursprünglich angekündigten Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger *WWF Warzone* schon beim Einmarsch der Kontrahenten in die Arena bemerkbar: Die einst staksigen Auftritte werden nun mit aufwendigen Motion-Capture-Animationen in Szene gesetzt und wirken realistischer denn je. Auch die Plazierung der Texturen auf den Polygon-Wrestlern ist wesentlich besser gelungen als bei *WWF Warzone*. Spielerisch kann vor allem der aufgebohrte Wrestler-Editor gefallen, denn ihr könnt endlich einzelne Moves selbst auswählen – bis hin zum Finisher. Auch werden Fans des Vorgängers gerne hören, daß endlich die Wahl des CPU-Gegners im Einzelspielermodus möglich ist. Trotz des Todes von Owen Hart wird der Kanadier übrigens nach wie vor im Spiel enthalten sein – lediglich sein Blue-Blazer-Outfit wird deshalb entfernt.

Michael Pruchnicki

Der umfangreiche Wrestler-Editor bietet neben vielen Outfits endlich auch die Wahl von einzelnen Moves eurer Kämpfer.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***WWF Attitude***
Genre: ..... ***Wrestling***
Spieler: ***1-4***
Levels: ..... ***40+ Wrestler***
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Expansion Pak: ..... ***Nein***
Hersteller: ..... ***Acclaim***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***August '99***
Einschätzung: ..... ***Sehr gut***

Beurteilung: WWF Attitude präsentiert sich als gut durchdachter Nachfolger des erfolgreichen WWF Warzone. Speziell die Verbesserungen bei den Spielmodi und die überarbeiteten Animationen machen deutlich, daß die Entwickler sich nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen.

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 12.7.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Juli)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	**Rennspiel**	**Nintendo**	**5/99**	**88%**
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	**Jump&Run**	**Konami**	**4/99**	**86%**
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Action

In der nächsten Ausgabe folgt ein neuer Bericht zum Action-Knaller von Acclaim.

Titel: . . . . . .Armorines
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Dezember 1999

Jump&Run

Michael Friesl hat gesprochen: *Banjo-Tooie* kommt leider erst im nächsten Jahr.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 2000

Boxen

Die Simulation von EA trumpft mit bekannten Größen des Boxsports auf.

Titel: . . .Box Champions 2000
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .4. Quartal '99

Jump&Run

Michael stellt euch den potentiellen Mega-Kracher auf Seite 9 vor.

Titel: . . . . . .Castlevania 2
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .tba

Jump&Run

Donkey Kong 64 hat den ersten Platz der Most-Wanted-Charts erobert.

Titel: . . . . . .Donkey Kong 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .4. Quartal '99

Jump&Run

Angeblich soll der Erdenwurm am 24. September in sein neues Abenteuer hüpfen.

Titel: . . . .Earthworm Jim 3D
Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .24. September '99

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64-DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Action-Adventure

Schiebung – frühestens Anfang des nächsten Jahres ist mit *Eternal Darkness* zu rechnen.

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Fußball

IN ARBEIT

Die Redaktion wartet gespannt auf das erste N64-Bild von *FIFA 2000*.

Titel: .....FIFA 2000
Hersteller: .....EA
Release (D): .....4. Quartal '99

Jump&Run

Schade – der Release hat sich um einen Monat verschoben.

Titel: ..Gex Deep Cover Gecko
Hersteller: .....Crave
Release (D): .....Oktober '99

Action

Konstant – am Termin hat sich nichts geändert. Im Oktober geht es los.

Titel: .....GTA
Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....Oktober '99

Rollenspiel

Irgendwie scheint *Harvest Moon 64* ein wenig in der Versenkung verschwunden zu sein.

Titel: .....Harvest Moon 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

Rennspiel

Das witzige Rennspiel mit den Spielzeugautos erscheint im Herbst.

Titel: .....Hot Wheels
Hersteller: .....EA
Release (D): .....Herbst '99

3D-Action-Adventure

Der interessante Genremix nimmt immer beeindruckendere Formen an.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Oktober '99

Fußball

Mit *Ultimate Football* und *FIFA 2000* hat der Konami-Titel starke Konkurrenz.

Titel: .....ISS 2000
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....4. Quartal '99

Rennspiel

In einer der nächsten Ausgaben stellen wir euch den Titel näher vor.

Titel: J. McGrath Supercross 2000
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Oktober'99

Shoot 'em Up

Jet Force Gemini soll nun einen Monat später erscheinen als zunächst geplant.

Titel: .....Jet Force Gemini
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....Oktober '99

Golf

Die brillante Golf-Simulation erscheint offiziell im dritten Quartal.

Titel: .....Mario Golf
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....3. Quartal '99

Rennspiel

Hierzu konnte uns Michael Friesl noch keinen Releasetermin nennen.

Titel: .....Mini Racers
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 22)*

Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	**Action**	**Infogrames**	**5/99**	**73%**
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	**Action**	**Titus**	**8/99**	**28%**
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
22Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live '99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	12/98	89%

Wrestling

WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	**Tennis**	**Ubi Soft**	**6/99**	**74%**
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	**Bowling**	**Crave**	**5/99**	**52%**
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie's Blast Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
August				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	84%	August
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	79%	20. Aug. '99
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	—	August
September				
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	24. Sept.
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	—	September
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT	—	September
Gex: Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	—	Oktober
NBA Pro 99	Basketball	Konami	71%	September
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	77%	September
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	—	September
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	September
Rugrats: Scavenger Hunt	Action	THQ	—	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	—	September
Road Rash 64	Rennspiel	THQ	—	September
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	September
Shadow Man	3D-Action	Acclaim	—	September
Tonic Trouble	Jump&Run	September	—	September
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	89%	Sept. '99
Oktober				
Asteroids Hyper 64	Arcade	Crave	—	Oktober
Bass Hunter 64	Sport	TAKE 2	—	Oktober
Grand Theft Auto	Action	Take 2	—	Oktober
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	Oktober
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	—	Oktober
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	—	Ende Okt.
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	—	Oktober
NFL Blitz 2000	Football	Midway	—	Okt. 1999
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	—	Oktober
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	Oktober
Nuclear Strike	Action	THQ	—	Oktober
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	—	Oktober
Tiger Woods 2000	Golf	EA	—	Oktober
November				
Gauntlet Legends	Arcade	Midway	—	November
NBA Jam 2000	Basketball	Acclaim	—	November
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	November
Rainbow Six	Action	Take 2	—	November
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	—	November
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	—	November
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	—	November
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	—	November
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	—	November
Ultimate Football	Fußball	Acclaim	—	November
Vigilante 8: Second Offense	Action	Rennspiel	—	November
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	—	November
Dezember				
Armorines	Action	Acclaim	—	Dezember
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	—	Dezember
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	—	Dezember
Weitere Releases in 1999/2000				
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	—	1999
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	—	1999
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	—	1999
Monopoly	Brettspiel	Hasbro	—	1999
Paperboy 64	Arcade	Midway	—	1999
Premier Manager	Simulation	Gremlin	—	1999
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Atlus	74%	1999
WCW Nitro	Wrestling	THQ	49%	1999
WinBack	Action	Koie	—	1999
WWF	Wrestling	THQ	—	1999
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	91%	3. Quartal '99
Ruff&Tumble	Jump&Run	GT Interactive	—	3. Quartal '99
Hot Wheels	Rennspiel	EA	—	3. Quartal '99
Box Champions	Boxen	EA	—	4. Quartal '99
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo	—	4. Quartal '99
FIFA 2000	Fußball	EA	—	4. Quartal '99
ISS 2000	Fußball	Konami	—	4. Quartal '99
Madden NFL 2000	Football	EA	—	4. Quartal '99
Nascar 2000	Rennspiel	EA	—	4. Quartal '99
NBA Live 2000	Basketball	EA	—	4. Quartal '99
NHL 2000	Eishockey	EA	—	4. Quartal '99
Rally Masters	Rennspiel	Gremlin	—	4. Quartal '99
Resident Evil 64	Action-Adventure	Capcom	—	4. Quartal '99
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	—	4. Quar. '99
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	—	4. Quar. '99
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	—	4. Quar. '99
WCW Mayhem	Wrestling	EA	—	4. Quartal '99
Banjo-Tooie	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Conker 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	2000
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	—	2000
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	2000
Zelda: Gaiden	RPG	Nintendo	—	2000
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	—	Jan. 2000
Wild Waters	Rennspiel	Ubi Soft	—	Jan. 2000
Nightmare Creatures	Action	Activision	—	Feb. 2000
X-Men	Beat 'em Up	Activision	—	Feb. 2000
Spiderman	Action	Activision	—	März 2000
Battle Zone 64	Action	Crave	—	1.Quar. 2000
Daikatana	3D-Action	Mitsui	—	1.Quart. 2000
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	—	1.Quart. 2000
NHL Pro 2000	Eishockey	Konami	—	1 Quart. 2000
Toy Story II	Jump&Run	Activision	—	1.Quart. 2000
Angekündigte Titel				
Castlevania 2	Jump&Run	Konami	—	tba.
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	—	tba.
Disney Racing	Rennspiel	Nintendo	—	tba.
Harvest Moon 64	RPG	Nintendo	—	tba.
Hercules	Action	Titus	—	tba.
Mini Racers	Rennspiel	Nintendo	—	tba.
Mission: Impossible 2	Action	Infogrames	—	tba.
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	—	tba.
O.D.T.	3D-Action	Infogrames	—	tba.
Perfect Dark	3D-Action	Nintendo	—	tba.
Riqa	Action-Adventure	Nintendo	—	tba.
Super Mario Adventure	RPG	Nintendo	—	tba.

Action

Das Warten auf die ersten Screenshots geht leider weiter.

Titel: . . .Mission: Impossible 2

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .tba.

Basketball

Offenbar ist in diesem Jahr nicht mehr mit dem Basketball-Nachfolger zu rechnen.

Titel: . . . . . .NBA Courtside 2

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .tba.

Rollenspiel

In Japan soll der Titel in diesem Sommer erscheinen – deutsche Fans müssen länger warten.

Titel: . . . . . .Ogre Battle 3

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

3D-Action

Ein offizieller Release seitens Nintendo ist derzeit fraglich. Wir bleiben am Ball.

Titel: . . . . . .Perfect Dark

Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .tba.

Strategie

Dieser Titel könnte für frischen Wind auf dem N64 sorgen.

Titel: . . . . . .Premier Manager

Hersteller: . . . . . .Gremlin
Release (D): 1999

Rennspiel

Kein verlängerter Boxenstopp – der September als Releasetermin hat weiterhin Gültigkeit.

Titel: . . . .Racing Simulation 2

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .September '99

Action

Die Spezialagenten werden nun erst im November ihren Auftritt haben.

Titel: . . . . . .Rainbow Six

Hersteller: . . . . . .Take 2
Release (D): . . . . . .November '99

Jump&Run

Das Jump&Run von Ubi Soft wirkt nicht nur grafisch erstklassig. Merkt euch den Titel vor.

Titel: . . . . . .Rayman 2

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Oktober '99

Action-Adventure

Endlich ist es offiziell: *Resident Evil64* wird in Europa von Virgin vertrieben!

Titel: . . . . . .Resident Evil 64

Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): . . . . . .4. Quartal 1999

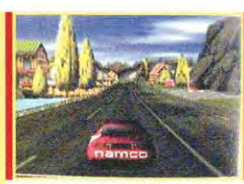
Rennspiel

Die neue Version zeigte sich von der Steuerung her noch ausgereifter.

Titel: . . . . . .Re-Volt

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September '99

Rennspiel



Nintendo rechnet noch dieses Jahr mit einem Deutschland-Release von *Ridge Racer 64.*

Titel: . . . . . .Ridge Racer 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .4. Quartal '99

Rennspiel

Spielerisch interessant, aber noch mit schwacher Optik – *Road Rash 64.*

Titel: . . . . . .Road Rash 64

Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .September '99

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Jump&Run

Zwar nicht von Rare, aber ebenfalls hochklassig – das Jump&Run *Ruff&Tumble*.

Titel: . . . . . .Ruff&Tumble

Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): . . . . . .3. Quartal '99

3D-Action

Stefan Luludes führt uns diesen Monat die neueste Version von *Shadow Man* vor.

Titel: . . . . . .Shadow Man

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September '99

Strategie

Angehende Meisterstrategen können leider erst im 4. Quartal loslegen.

Titel: . . . . . .StarCraft 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .4. Quartal '99

RPG

Michael Friesl sicherte uns zu, daß ein Deutschland-Release zumindest geplant ist.

Titel: .Super Mario Adventure

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

Golf

Mario hat eindrucksvoll vorgelegt – kann der Tiger da mithalten?

Titel: . . . . . .Tiger Woods 2000

Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .Oktober '99

Rennspiel

Auf der Seite 20 findet ihr ein Preview zum feinen Mitsui-Racer.

Titel: . . . . . .Top Gear Rally 2

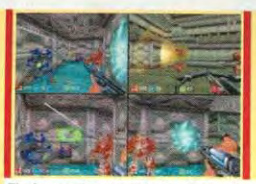
Hersteller: . . . . . .Mitsui
Release (D): . . . . . .November '99

Jump&Run

Die Umsetzung des Kinofilms könnte zum Überraschungshit werden.

Titel: . . . . . .Toy Story II

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .1. Quartal 2000



Rennspiel

Florian stellt euch den Kracher auf den Seiten 10 und 11 vor.

Titel: . . . . . .Turok: L.d.v.L.

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .4. Quartal '99

Jump&Run

Nun ist es definitiv: Das von Rare entwickelte Jump&Run kommt erst 2000.

Titel: .Twelve Tales: Conker 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

Fußball

Stefan Luludes äußert sich im Interview zum lang erwarteten Fußball-Spektakel.

Titel: . . . . . .Ultimate Football

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .November '99

Wrestling

WCW Mayhem bietet den Wrestling-Games von THQ und Acclaim Paroli.

Titel: . . . . . .WCW Mayhem

Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .4. Quartal '99

3D-Action

Die Koei-Agenten halten sich derzeit bedeckt. Wir bleiben am Ball.

Titel: . . . . . .WinBack

Hersteller: . . . . . .Koei
Release (D): 1999

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
A Bug's Life	Jump&Run	Activision	USA	71%	Januar 2000
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	..August '99
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	—-
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—-
California Speed	Rennspiel	Midway	USA	72%	Juni
Castlevania	Action-Adventure	Konami	Japan/USA	83%	..15.Mai '99
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—-
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—-
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—-
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—-	....Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—-
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—-
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—-	—-
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	—-	....Erhältlich
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	—-	—-
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	—-	—-
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	-
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—-
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—-
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—-	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	
Hiryo No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	Juni
Jangou Sim. Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—-
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—-
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—-
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—-
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—-
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—-
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	....Erhältlich
Magical Teris	Denkspiel	Capcom	Japan	85%	
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—-
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—-
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—-
Mario Party	Multiplayer	Hudson	Japan	—-	März '99
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	USA	52%	—-
„Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	....Erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—-	—-
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—-	....Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—-
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Activision	USA	—-	—-
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	—-	—-
Pokemon Snap	Foto-Safari	Nintendo	Japan	85%	tba
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—-
Pokemon Stadium 2	Action	Nintendo	Japan	88%	tba
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—-
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—-
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	—-	—-
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—-	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—-
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—-
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—-
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—-
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	Japan	75%	1999
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	—-
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—-
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—-
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—-
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—-
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—-
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—-
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—-
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—-
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	USA	89%	Sep. '99
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—-

Strategie

Im November könnt ihr auf dem N64 die Wurmkur starten.

Titel: . . . .Worms Armageddon

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .November '99

Wrestling

In der nächsten Ausgabe folgt der große Test zur potentiellen neuen Referenz.

Titel: . . . . . .WWF Attitude

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .August '99

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	7
2.	(2)	Turok 2	6
3.	(WE)	FIFA 99	3
4.	(5)	Mario Kart 64	21
5.	(3)	Mission: Impossible	11
6.	(WE)	WCW/nWo Revenge	6
7.	(10)	F-1 World Grand Prix	7
8.	(8)	Mario Party	4
9.	(6)	Banjo-Kazooie	12
10.	(WE)	Bomberman 64	9
11.	(Neu)	Beetle Adventure Racing	1
12.	(WE)	Vigilante 8	2
13.	(WE)	Pilot Wings 64	6
14.	(Neu)	Nascar 99	1
15.	(9)	ISS 98	10

Die Situation auf den ersten beiden Plätzen braucht wohl nicht mehr kommentiert werden. FIFA 99 hat sich zurückgemeldet und konnte sich einen beachtlichen dritten Platz sichern. In diesem Monat ist zudem ein verstärktes Comeback von Klassikern (Bomberman 64, Pilot Wings 64 etc.) zu verzeichnen. Eine Frage bleibt offen: Wann flitzt der Star Wars I: Racer endlich in die Top 15? Gefällt euch das Spiel etwa nicht so gut?

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(1)	Star Wars I: Racer	2
2.	(Neu)	F-1 World Grand Prix 2	1
3.	(3)	Mario Party	4
4.	(Neu)	South Park	1
5.	(2)	Castlevania	2
6.	(Neu)	Goemon 2	1
7.	(5)	Body Harvest	7
8.	(Neu)	All Star Tennis '99	1
9.	(7)	Turok 2	6
10.	(9)	WCW/nWo Revenge	8
11.	(WE)	ISS 98	5
12.	(WE)	Extreme G 2	5
13.	(WE)	Silicon Valley	2
14.	(WE)	Bomberman Hero	2
15.	(11)	Zelda: Ocarina Of Time	8

An der Spitze hält sich weiterhin Star Wars Episode I: Racer wacker. Die Titel F-1 World Grand Prix II, South Park, Goemon 2 und All Star Tennis '99 sind hingegen erstmalig in den Verkaufscharts anzutreffen. Die Players-Choice-Titel konnten sich diesen Monat keinen der ersten fünfzehn Plätze sichern. Zu verzeichnen waren zudem die Comebacks von vielen Titeln – darunter dank einer enormen Preisreduzierung auch das eher dürftige Silicon Valley.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Mario Golf 64	1
2.	(3)	Smash Brothers	6
3.	(Neu)	Turok: New Generation	1
4.	(1)	Pokémon Stadium 2	2
5.	(2)	Pokémon Snap	4
6.	(4)	Mario Party	7
7.	(5)	Zelda: Ocarina Of Time	8

Auch auf dem Fairway macht (Super-) Mario eine gute Figur. Unsere hohe Testwertung von Mario Golf 64 und der erste Platz in den japanischen Verkaufscharts sind der beste Beweis. Die Smash Brothers rückten wieder auf Platz 2, womit dem erst jetzt veröffentlichten Turok: New Generation (das nichts anderes als Turok 2 ist) lediglich Platz 3 blieb. Pokémon Stadium 2 und Pokémon Snap folgen knapp dahinter.

Bestseller U.S.A.

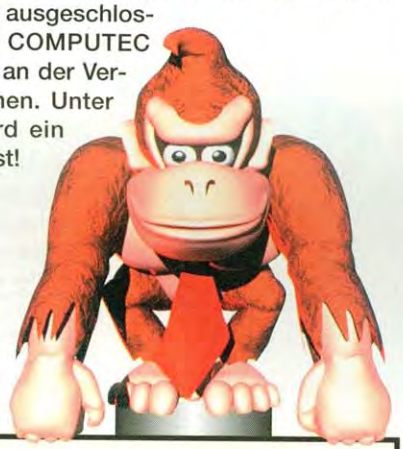
Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	Star Wars I: Racer	2
2.	(2)	Super Smash Brothers	2
3.	(Neu)	Superman	1
4.	(3)	Mario Party	4
5.	(5)	Indiziert	19
6.	(4)	Zelda: Ocarina Of Time	8
7.	(7)	All-Star Baseball 2000	2

Mit einer teuren Lizenz kann man offenbar auch eine eher enttäuschende Produktqualität kaschieren. Der dritte Platz von Superman belegt dies mehr als deutlich. An der Spitze hingegen gab es keine Änderung, was nicht sonderlich überrascht. Speziell in Amerika ist der Star-Wars-Kult besonders stark ausgeprägt. Im Gegensatz zu Superman stimmt beim Star Wars I: Racer zudem auch die Qualität.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!



COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

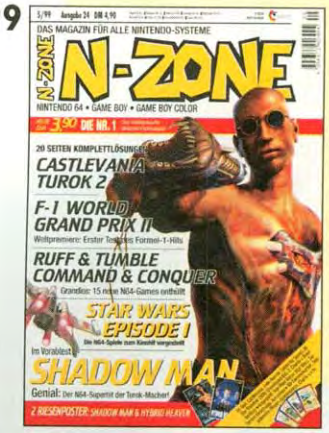
1.	(2)	Donkey Kong 64	8
2.	(1)	Perfect Dark	13
3.	(Neu)	Resident Evil 64	1
4.	(14)	Rainbow Six	2
5.	(4)	Turok 3	5
6.	(3)	GTA	3
7.	(6)	Banjo-Tooie	11
8.	(9)	Shadowgate 64	2
9.	(7)	Shadow Man	12
10.	(12)	WinBack	6
11.	(WE)	Mission: Impossible 2	3
12.	(15)	Jet Force Gemini	3
13.	(Neu)	ISS 2000	1
14.	(Neu)	Pokemon Snap	1
15.	(Neu)	Fighting Force 64	1

Der Wechsel an der Spitze ist vollzogen. Nachdem endlich handfeste Fakten zum neuen Donkey-Kong-Spektakel bekannt wurden, hat der Titel Perfect Dark von der Spitze verdrängt. Direkt dahinter kommt dann schon der Horror-Kracher von Capcom, auf den die Redaktion ebenfalls sehr gespannt ist. So langsam scheint auch euer Interesse für die Pokémon-Titel zu erwachen. Erstaunlich ist nur der Wunsch nach dem eher halbgaren Fighting Force 64.

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

05/99



06/99

07/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

❒ N-ZONE 05/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 06/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 07/99	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Golf, 1-4 Spieler, Nintendo

MARIO GOLF

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

N-ZONE HIT

Der kleine Klempner Mario entspannt sich von seinen aufregenden Jump&Run-Einlagen und rasanten Kart-Rennen wie so viele große Persönlichkeiten auf dem Golf-Platz. Wir haben die lustige Truppe aufs Fairway begleitet und erlagen schon kurz darauf dem Charme des Golfspiels.

Kenner und Freunde der berühmt-berüchtigten Schar rund um den Kult-Klempner brauchen auch auf dem satten Grün nicht auf ihre Lieblinge zu verzichten, von der lieblichen Prinzessin Peach über den treuen Helfer Yoshi bis hin zum stets wütenden Wario begeben sich alle wichtigen Charaktere aus früheren Abenteuern an den Abschlag, später können bis zu sieben weitere Charaktere wie beispielsweise Bowser durch gute Leistungen auf dem Platz freigespielt werden. Jeder der Cartoon-Golfer verfügt über unterschiedliche Qualitäten, die sich hauptsächlich in der Länge des Abschlags bemerkbar machen. Die erfreulich hohe Anzahl an verschiedenen Spielmodi bietet neben einer normalen Spielrunde, ei-

Je nach Lage des Balls kann nicht das ganze Potential des Schlägers genutzt werden, ein Schläger mit höherer Reichweite ist dann ratsam.

Der rot eingefärbte Flugbahn-Anzeiger signalisiert, daß es hier kein Durchkommen durch den dichten Wald gibt.

So etwas nennt man wohl einen „Hot Shot". Wenn die Hobby-Golfer den Ball optimal treffen, erfreuen kleine Grafik-Gimmicks das Auge.

nem Turnier oder dem sogenannten Skins-Mode (jedes Loch wird einzeln gewertet) die Möglichkeit, eine Runde möglichst schnell und trotzdem akkurat gegen die gnadenlos tickende Uhr zu spielen. Einen besonderen Anreiz für alle erfahrenen Golfer stellt die Aufgabe dar, über dem Fairway verteilte, schwebende Ringe zu treffen, gleichzeitig aber mindestens ein Par zu erreichen. Spieler mit zittrigen Händchen können ihre Putts bei einer Art Mini-Golf-Game verbessern. Bei einer witzigen Mehr-Spieler-Variante müssen die Sportler mit vorher per Slot-Machine festgelegten Schlägern die Runde absolvieren.

Klein-Mario bekommt nach vergebenen Putts einen Weinkrampf.

Die einstellbare Kamera hilft bei der Annäherung an die Fahne.

Geniales Golf-Gameplay

Betretet ihr mit den ausgewählten Figuren den Platz, fällt als erstes die gewohnt knallbunte Grafik, wie man sie aus früheren Klempner-Abenteuern kennt, ins Auge. Schon kurz nach dem ersten Abschlag wird jedoch die hohe spielerische Qualität des Titels deutlich. Im Kontrast zur knuddeligen, unwirklichen Umgebung überzeugt das Gameplay als eine reale Simulation mit allen Feinheiten der Sportart. Nach der bewährten Drei-Klick-Methode stellt man Schlagkraft, Richtung und eventuell Spin ein. Risikofreudige Spieler versuchen mit dem Power-Schlag näher ans Grün zu gelangen, jedoch erhöht dieser auch die Gefahr, daß die weiße Kugel unspielbar in der Pampa landet. Während der erste Kurs noch durch einfach bespielbare Fairways gefällt, erwarten euch auf später freigespielten Plätzen fiese Flußverläufe, Sandbunker, gemein plazierte Bäume und schwer zu berechnende Grüns. Eine richtige Einschätzung der Lage und Windverhältnisse ist ebenso wichtig für eine gute Runde wie das korrekte Lesen der bei Regen extrem langsamen Grüns. Die physikalisch exakte Flugbahn des Balles wird durch dynamische Kameraeinstellungen mit hohem Unterhaltungswert dargestellt. Neben der witzigen Musikuntermalung und den kecken Sprüchen der Golfer runden nette Details wie wechselnde Tageszeiten und putzige Animationen nach spektakulären Schlägen das rundherum gelungene Golfvergnügen ab.

Jens Quentin

Mit einem gekonnten Abschlag kann das Grün erreicht werden.

IM VERGLEICH

1. Mario Golf	Nintendo	91%
2. Virtual Pool 64	Interplay	82%
3. Mario Party	Nintendo/Hudson	82%
4. Waialae Country Club	Nintendo	58%
5. Augusta Masters	Nintendo/ T&E Soft	54%

Ab dieser Ausgabe gehört der Vergleichkasten zum festen Repertoire bei großen Tests. Mangels anderer Alternativen führten wir hier auch noch Virtual Pool (es geht ebenfalls um das Einlochen) und Mario Party (als Multiplayer-Vergnügen) mit auf. Kann das angekündigte Tiger Woods 2000 dagegen bestehen?

BEWERTUNG

Titel:	Mario Golf
Genre:	Golf
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	6 Kurse
Save Game:	Ja
Controller-Pak:	Nein
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Expansion-Pak	Nein
Hersteller:	Nintendo
BRD-Release:	tba.
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik: 71%
Sound: 75%
Dauerspaß: 94%

Gesamtwertung: **91%**

IMPORT

MEINE MEINUNG!

Wer sich nicht von der typisch niedlichen Knuddel-Optik beirren läßt, bekommt ein technisch akurates und bezüglich Ballphysik und Flugbahn authentisches Golfspiel der Spitzenklasse geboten. Sämtliche wichtigen Einflüsse wie wechselnde Wetterverhältnisse wurden integriert, und das ebenso eingängige wie variantenreiche Gameplay bietet Platz für Risikoschläge, angeschnittene Bälle oder spektakuläre Monster-Putts. Gerade im Mehrspielermodus, in dem man andere Spieler nach deren mißglücktem Schlag herrlich mit Bemerkungen wie einem hämischen „Nice Shot!" ärgern kann, kommt nahezu grenzenloser Spielspaß auf. Alles in allem eine perfekte Symbiose aus anspruchsvollem Gameplay und bunter Mario-Optik mit liebgewonnenen Charakteren und motivierenden Spielvarianten. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Hier besteht die Chance, in der Kurve innen am gelben Flitzer vorbeizuziehen und somit den Podiumsplätzen näher zu kommen.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Midway

WORLD DRIVER

Noch nicht offiziell Import Test in Deutschland erhältlich!

Wer bislang bei Titeln wie Ridge Racer oder Gran Turismo neidisch auf die PlayStation schielen mußte, der bekommt nun mit World Driver Championship von Midway eine echte Alternative mit beeindruckender Technik geboten.

INFO

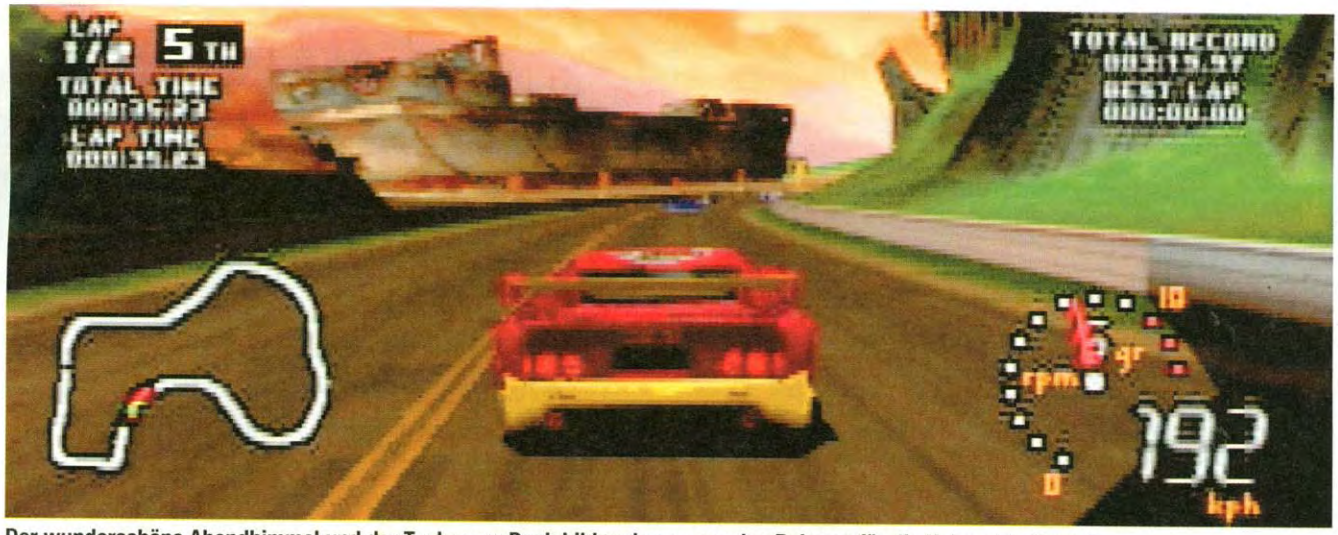
Die A-Klasse

Die Königsklasse von World Driver Championship hat mächtige Boliden zu bieten, die mit über 600 PS über den Asphalt der Straße rasen. Um jedoch an diese hochgetunten Flitzer zu gelangen, muß die Karriereleiter im Meisterschaftsmodus konsequent erklommen werden.

Bevor ungeübte Piloten in der Meisterschaft um wichtige Punkte kämpfen, können die Fahrkünste im Training geschult werden. Auf den zwei anfangs zur Verfügung stehenden Kursen kann so das anspruchsvolle Fahrverhalten der Boliden einstudiert werden. Im Time Attack-Modus habt ihr die Chance, die bisherige Strecken-Bestzeit zu pulverisieren und dem Ghost-Car das Auspuffrohr zu zeigen. Den Mittelpunkt des Spiels bildet jedoch eindeutig der herausfordernde Championship-Modus.

Übung macht den Meister(-Fahrer)

Wie jeder Renn-Anfänger müßt auch ihr am Anfang kleine Brötchen backen und erst einmal als dreißigster der Rangliste beweisen, daß ihr für Fahrten in besseren Boliden und Teams geeignet seid. Lediglich zwei Rennställe sind anfangs an euren Fahrkünsten interessiert, habt ihr euch für einen Arbeitgeber entschieden, bekommt ihr ein Fahrzeug gestellt, in dem ihr gegen acht Konkurrenten



Der wunderschöne Abendhimmel und der Tanker am Dock bilden den passenden Rahmen für die Heizerei in Hawaii.

CHAMPIONSHIP

um den ersten Platz rast. Entsprechend der Endplazierung werdet ihr mit Punkten belohnt, habt ihr genügend Punkte gesammelt, geht es in der Gesamtwertung nach oben. Neben der Plazierung im Rennen gibt es auch für gute Qualifikationsergebnisse wie das Erreichen der Pole Position Zähler auf das Konto. Die Boliden der einzelne Rennställe sind in drei Leistungsstufen aufgeteilt, so werden aus anfangs nicht sonderlich leistungsstarken Maschinen wahre PS-Monster. Zwar stehen keine Original-Nobel-Hobel am Start, die optische Ähnlichkeit der Flitzer mit bekannten Marken der Automobil-Industrie wie beispielsweise Ford, Porsche, Ferrari oder Lamborghini ist aber unverkennbar. Auf der Strecke fahren sich die Karossen durch verschiedene Werte in Bezug auf Fahrver-

IM VERGLEICH

1. World Driver Championship	Midway	89%
2. Top Gear Overdrive	Mitsui	88%
3. Automobili Lamborghini	Titus	80%
4. San Francisco Rush	GT Interactive	72%
5. Multi Racing Championship	Ocean	69%

Knapp vor Top Gear Overdrive von Mitsui liegend, kann World Driver Championship aufgrund spektakulärer Optik und motivierenden Gameplays zweifellos als neue Referenz im Rennspiel-Genre bezeichnet werden.

halten, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit unterschiedlich: Während man bei einigen die Kurven fast mit Top-Speed durchfahren kann, bewahrt man andere Modelle nur durch konsequentes Abbremsen und einen gewagten Powerslide vor einem Besuch im Kiesbett, dafür bringen diese dann auf Geraden eine höhere Endgeschwindigkeit auf den Asphalt. Im Verlauf einer Rennsaison erweitert sich auch das Angebot an weiteren Wettbewerben auf 20 verschiedene Rennveranstaltungen – so nimmt der Fahrer später beispielsweise an einem Endurance-Turnier mit erhöhter Rundenzahl teil.

Erst Frust – dann Renn-Lust

Die auf der ganzen Welt verteilten Schauplätze des Rennspektakels sind sehr abwechslungsreich gestaltet und bieten eine hohe Anzahl unterschiedlicher Streckenbeläge. Während die gut ausgebaute Strecke namens Black Forest (im schönen deutschen Schwarzwald) einer typischen Hochgeschwindigkeits-Rennstrecke am nächsten kommt, besticht der düstere Kyoto-Kurs durch lange Tunnelfahrten und eine Serie von 90-Grad-Kurven. Bei der rasanten Raserei durch die engen Gassen Lissabons sollte der Fahrer unbedingt die Sonnenbrille mitnehmen, da ansonsten die aufgehende Sonne für einen riskanten Blindflug sorgt. Im krassen Gegensatz zur beschaulichen Altstadt von Zürich mit schmucken Häuschen und altertümlichen Gebäuden steht das nächtliche, mit gleißenden Leuchttafeln und überlebensgroßen Neonreklamen überflutete Las Vegas. Später befahrt ihr die Kurse, von denen jeder drei alternative oder zusätzliche Streckenteile zu bieten hat, auch in umgekehrter Richtung. Hat man sich mit dem driftfreudigen Verhalten der getunten Karossen angefreundet, bieten sich dem Spieler packende Rennen, in denen mit harten Bandagen um jede Plazierung gekämpft wird. Dabei geben die CPU-Piloten keinen Millimeter Asphalt preis, jedes Überholmanöver sollte gut geplant sein. Während einem die oftmals stärker motorisierten Konkurrenten nach dem Start davonfahren, kämpft man sich nach und nach wieder an das Feld heran. Gelegentlich kann man auch von Ausrutschern der anderen Fahrer profitieren. Je öfter man einen Kurs fährt, desto besser kann man an das Limit des Fahrzeugs gehen, die Kurven noch enger nehmen und vor engen Schikanen den Bremspunkt später setzen, um so langsam, aber sicher die vorderen Ränge anzugreifen. Führt man das Fahrerfeld an, sollte man stets das Geschehen im Rückspiegel beobachten, um nicht auf der Zielgeraden von einem Konkurrenten um die sicher geglaubte Punkte-Prämie gebracht zu werden. Besonderen Spaß bereitet es, enge Kurven innen zu durchfahren und den außen fahrenden Piloten mit einem leichten Schubser und einem satten Grinsen ins saftige Grün oder auf den sandigen Streckenrand zu befördern.

Zum Betrachten der zahlreichen am Streckenrand befindlichen Bauwerke bleibt aufgrund der harten Konkurrenz keine Zeit.

Die tiefstehende Sonne blendet die Fahrer in Portugal bei der rasanten Jagd nach der besten Plazierung.

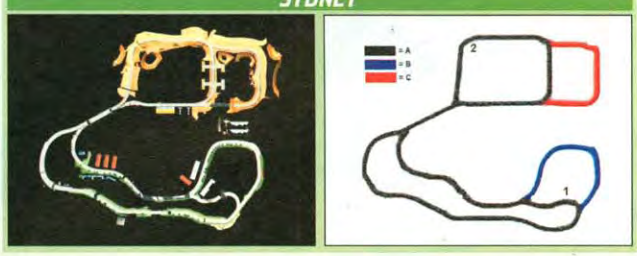
Viva Las Vegas! Palmen und das Lichtermeer der Reklameschilder verbreiten das typische Flair der Zocker-Metropole.

INFO

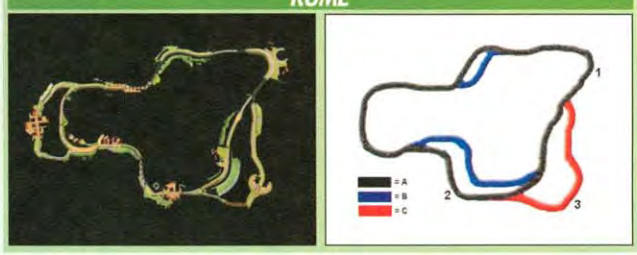
Vielfalt durch Verlängerung

Die zehn Kurse sind über die gesamte Erdkugel verteilt und je nach Fortschritt im Spiel in drei Kategorien mit zusätzlichen Abschnitten oder alternativen Streckenteilen versehen. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, die Kurse in umgekehrter Richtung zu durchrasen. Hier seht ihr drei Beispiele für die alternativen Streckenverläufe.

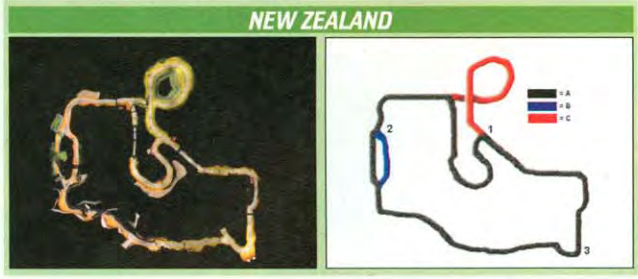
SYDNEY



ROME



NEW ZEALAND



Hier seht ihr die Standard-Auflösung des Spiels. Die Strecke in Zürich hat viele nette Details zu bieten.

Die Landschaft des Kurses „Lets Get" präsentiert sich winterlich verschneit, aufgrund des teilweise eisigen Untergrunds sollte man behutsam mit dem Gaspedal umgehen.

Rennerlebnis der Spitzenklasse

Technisch haben die Entwickler von Boss Game beeindruckende Arbeit abgeliefert. Das Renngeschehen wird auch im anwählbaren Hi-Res-Letterbox-Mode (ohne Expansion Pak!) schnell und flüssig dargestellt, lediglich wenn das gesamte Fahrerfeld auf dem Bildschirm aufs Gaspedal drückt, kommt es zu gelegentlichen Slow-Downs. Die saubere Darstellung ist umso bemerkenswerter, da die schön gestalteten Kurse mit etlichen liebevollen Details wie Hubschraubern, Segelfliegern oder sich drehenden Windmühlenrädern gespickt sind. Das Fahrverhalten der über 30 ausgezeichnet in Szene gesetzten Boliden besticht durch hohen Realismus, so arbeitet die Federung bei der Fahrt über die Curbs sichtbar mit. Die rockige Hintergrundmusik reicht nicht an die optische Qualität heran, schaltet man sie aus, kann man die unterschiedlichen Motorengeräusche und andere nette Soundeffekte wie quietschende Reifen oder das Läuten von Kirchenglocken wahrnehmen.

Jens Quentin

MEINE MEINUNG!

O.k., auch ich hatte am Anfang Vorbehalte bezüglich der Steuerung und des Fahrverhaltens der Flitzer. Man hat das Gefühl, die Wagen brechen auch in leichten Kurven zu früh aus und geraten zu leicht in wahre Schlitterorgien. Hat man sich erst jedoch erst einmal mit dem Verhalten der Boliden vertraut gemacht, entfaltet das Spiel seine Qualitäten. Angefangen von der schnellen und nahezu konstant flüssigen Grafik (in Letterbox-High-Res-Mode) mit tollen Effekten über die vielen Details bis zu der motivierenden Jagd nach neuen Edelkarossen und Kursen bietet World Driver Championship ein tolles Rennvergnügen im typischen Stil der Ridge-Racer-Serie. Auch der Zweispielermodus wurde technisch gut realisiert, so müssen kaum Abstriche bei der Performance gemacht werden. Bastelfreudige Autonarren werden die Option vermissen, an ihrem Flitzer selbst herumschrauben zu können, einen weiteren kleinen Minuspunkt bildet die Tatsache, daß das Chassis auch bei knallharten Kollisionen keine erkennbaren Schäden davonträgt. Eine zusätzliche Perspektive hätte ebenfalls nicht geschadet, insgesamt können diese kleineren Macken aber nichts an dem beeindruckenden, technisch hochklassigen Gesamtbild dieses rasanten und für jede Menge Langzeitmotivation sorgenden Rennspiels ändern. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .....World Driver Championship
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Levels:.....10 Kurse
Save Game: .....Ja
Controller Pak:.....Ja
Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja
Expansion-Pak .....Nein
Hersteller:.....Midway
BRD-Release: .....September '99
Import aus: .....USA
Störfaktor Sprache: .....Gering

IMPORT

Grafik: 90%
Sound: 75%
Dauerspaß: 91%

Gesamtwertung: **89%**

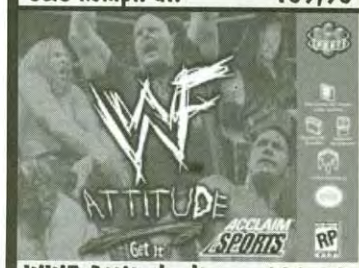
GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

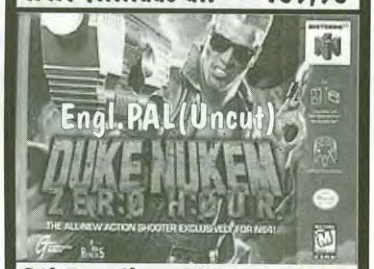
Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS

C&C kompl. dt. 109,90



WWF Attitude dt. 109,90



DN Zero Hour PAL 129,90

E3 Messe Video 99
6STD -VHS
Alle Neuheiten für
N64-PSX-Dreamcast
(u.a. Perfect Dark,
Winback, D.Kong64,
u.v.m.) 49,90

Mario Party dt.	89,90
Mario Golf dt.	89,90
Goemon 2 dt.	119,90
World Driver Ch. dt.	119,90
Castlevania64 dt.	119,90
StarWarsRacer dt.	114,90
Southpark dt.	109,90
Shadow Gate 64 dt.	119,90
Shadow Man e.PAL	vorb.
Vigilante 8 dt.	119,90
Carmageddon 64 dt.	109,90
MonsterTruckMad. dt.	109,90
F1 World GP2 dt.	89,90

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Drei auf einen Streich! Mit dem Raketenwerfer sprengt ihr die Gegner in die Luft. Wer geschickt ist, kann dreisten Überholern sogar noch ein weiteres Ding verpassen, wenn diese sich schon im Flug befinden.

Da die Programmierer viel Wert auf eine realistische Umgebungs- und Fahrzeugphysik gelegt haben, bekommt ihr aus der robusten Cockpit-Perspektive jede Senke oder Bodenwelle mit.

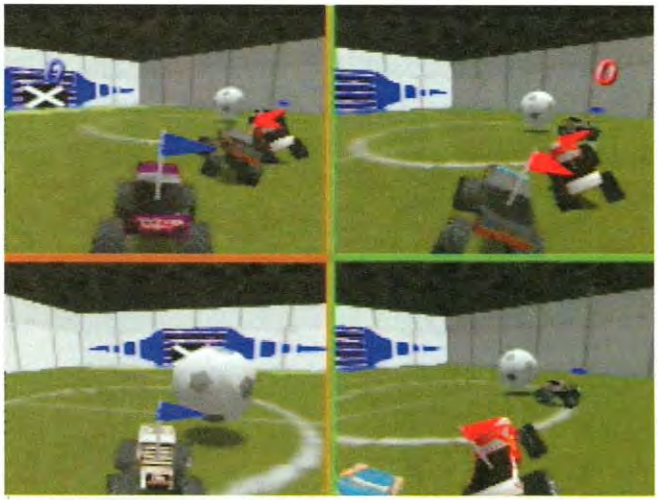
Rennspiel, 1-4 Spieler, Take 2 Interactive

MONSTER TRUCK M

Statt mit Rennautos über den Asphalt zu flitzen, dürft ihr nun bei Monster Truck Madness mit riesigen Buggys durch schlammiges Gelände walzen. Take 2 Interactive verhilft dem Titel durch eine realistische Steuerung und gute Grafik zur Vorfahrt.

Wenn ihr das faszinierende Hovercraft-Extra aktiviert, legt euer Truck die Reifen an und ihr könnt mit Höchstgeschwindigkeit abseits der markierten Strecke über diesen Flußlauf schweben.

Der gezündete Turbo wird durch ein Glühen vor der Motorhaube veranschaulicht. Bei dem heftigen Speed-Kick wird es jedoch schwieriger, die Monster-Maschine im Sprung gerade zu halten.



Sogar die Lieblingssportart der Deutschen befindet sich unter den Multiplayer-Varianten: Da die gute Steuerung richtige Spielzüge erlaubt, beschäftigte sich die Redaktion lange mit dem Fußball.

MADNESS

In *Monster Truck Madness* dürft ihr mit 20 Trucks zehn unterschiedliche Gelände umwühlen. Im Exhibition-Turnier könnt ihr vor dem Rennen die Strecke, die Tageszeit und die Wetterbedingungen auswählen, bevor ihr gegen bis zu drei Computerfahrer antretet. Für den Circuit-Modus sind die jeweiligen Bedingungen vorgegeben, und ihr müßt auf den ersten Platz preschen, um den nächsten Kurs zu erreichen und die sich anschließenden Bonus-Landschaften freizuspielen. Außerdem dürft ihr diverse Battle-Varianten bestreiten. Darunter befindet sich neben Eishockey und Fußball auch ein Verdrängungswettbewerb, bei dem ihr euch möglichst lange auf einer erhöhten Plattform halten müßt. In der hübsch beleuchteten Fahrzeug-Garage warten neben den Big-, Bear- und Wild-Foot-Trucks auch die Höllenmaschinen von Wrestlern wie dem Hitman oder die Leichenkutsche des Grave Digger auf euch. Auch der Polizei-Van samt Lichtanlage oder das Snake-Bite-Mobil mit den Fangzähnen vor der Kühlerhaube laden zum längeren Verweilen im Auswahl-Screen ein.

Freie Fahrt

Während ihr euren tonnenschweren Truck über den Friedhof, die Wastelands oder die Voodoo-Insel pullt, sammelt ihr diverse Extras auf. So schrumpft ihr die Konkurrenten mit einer Mini-Granate, werdet unverwundbar oder fliegt mit einem Düsenantrieb dem Feld davon. Dank der klugen Steuerung lassen sich die „Monster" nach kurzer Einübung gut unter Kontrolle halten. Take 2 Interactive hat das Spiel mit zahlreichen Effekten und einer ordentlichen Grafik ausgestattet, die euch rasante Berg-und-Tal-Fahrten durchleben läßt. Da ihr nicht an einen fixen Streckenverlauf gebunden seid, könnt ihr das 3D-Gelände wie ein Planquadrat erforschen und die Kamera stufenlos verstellen.

Florian Brich

IM VERGLEICH

1. Top Gear Overdrive	Mitsui	88%
2. V-Rally	Infogrames	87%
3. Monster Truck Madness	Take 2	79%
4. Off Road Challenge	GT Interactive	70%
5.Multi Racing Championship	Imagineer	69%

Monster Truck Madness quetscht sich auf einen mittleren Platz der Rennspiel-Gesamtliste. Ein Vergleich im engeren Sinne kann nur zu Off Road Challenge gezogen werden, bei dem ihr ebenfalls mit Trucks über die Piste rumpelt. Hier hat der Titel von Take 2 mit 20 Fahrzeugen und zehn Arealen (Off Road Challenge: acht Fahrzeuge, neun Strecken) die breitere Stoßstange. Außerdem folgt Monster Truck Madness mit der peniblen Physik einem ernsthafteren Ansatz, während die Off Road Challenge mit ihren geradlinigen Strecken mehr auf Fun-Rennen ausgelegt ist.

MEINE MEINUNG!

Viele Gründe sprechen dafür, sich in die Kabine eines Monster Trucks zu klemmen: So gibt es in dem Spiel zwar einen abgesteckten Streckenverlauf, doch ihr könnt auch einfach durch die Pampa brettern, um zwischen den Checkpoints abzukürzen und geheime Plätze zu entdecken. Obwohl sich die Programmierer auf eine akkurate Umgebungs- und Fahrzeugphysik konzentriert haben, sind unerklärliche Abflüge eher selten. Das hängt vor allem mit der präzisen Steuerung zusammen, von der auch das Brummi-Eishockey und die anderen Wettbewerbe profitieren. Leider tritt Monster Truck Madness bei den Multiplayer-Rennen häufig auf die Bremse ,und das Spieldesign leidet darunter, daß die Computergegner die Extrawaffen weder aufnehmen noch verwenden können. Dies hindert den interessanten Titel von Take 2 Interactive daran, sich zu einem Hit vorzuwalzen. *Florian*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Monster Truck Madness
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Einstellbar
Save Game: .....Paßwörter
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Controller Pak: .....Nein
Expansion Pak: .....Nein
Levels: ..... 10 Strecken
Preis: .....DM 109,-
Datenträger: 64-MBit-Modul
Hersteller: .....Take 2 Interactive
Entwickler:.....Edge of Reality
Release:.....20. August 1999

Grafik: 81%
Sound: 75%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: 79%

Beurteilung: Monster Truck Madness sammelt vor allem durch die bemerkenswerte Fahrzeugphysik, die vielen Multispielermodi und die nahezu fehlerfreie Grafik Punkte. Zudem tragen die detaillierten Truck-Modelle, aufwendige Licht- und Wettereffekte sowie die stufenlos zoombare Kamera zum Spielspaß bei.

Action, 1-4 Spieler, Titus

SUPERMAN

Wenn ihr euch gefragt habt, warum die Veröffentlichung von Superman ständig verschoben wurde, dann gibt Titus euch mit dem Endprodukt eine deutliche Antwort.

Ihr tretet im Cape von Superman an, um dessen Freunde aus den Klauen des Bösewichts Lex Luthor zu befreien.
Bei den Missionen gibt es zwei Grundtypen. Entweder folgt ihr einer mit Ringen abgesteckten Flugbahn oder ihr lauft durch magere Kulissen und verprügelt Gegner im „Schwarzer Mann"-Design. *Superman* hat zwar auf den ersten Blick alles, was man sich von einem interessanten Action-Spiel erwartet: Flugszenen, Rätsel, fiese Schurken und einen Helden mit Superkräften. Doch wurden diese Komponenten um Klassen schwächer umgesetzt als in vergleichbaren Spielen: Die Flugeinlagen sind noch ganz brauchbar, zumal das flatternde Cape und der ausgestreckte Arm des Helden einen gewissen Wiedererkennungswert haben. Wenn ihr aber in den Schächten eines verminten Dammes oder in einem Parkhaus herumdüst, verhindert die gehemmte Steuerung rasche Starts und Landungen. Die Bodengefechte, in denen ihr eure Fäuste schwingt, leiden unter der quälenden Kameraführung. Und das sind nur die Paradedefizite, die verhindern, das Superman keine Ketten sprengen kann. *Florian Brich*

Während des Kampfes friert ihr eure Gegnerin mit dem Kältestrahl ein. Wegen der unausgereiften Steuerung ist das auch bitter nötig, da ihr sonst kaum einen Treffer landet.

Hättet ihr es erkannt? Dieses Beispiel für die Detailfülle in Superman zeigt eine Billardkugel-Leiste und einen Queue, die sich – Achtung, jetzt kommt ein Effekt! – auf dem glänzenden Parkettboden spiegeln.

Die Flüge über die Hochhäuser und durch die Kanäle von Metropolis gehören noch zu den besseren Abschnitten dieses insgesamt erbärmlichen Spieles. Ihr könnt sogar unter Wasser fliegen!

Diese Multiplayer-Partie in der Raumstation macht nur so lange „Spaß", bis sich zwei Spieler begegnen. Dann geht das ermüdende Gameplay in einem Meer von Explosionen unter.

MEINE MEINUNG!

Superman ist in den US-Verkaufscharts auf Platz 4 eingestiegen. Dennoch fällt der Titel nach unseren Maßstäben in allen Bereichen durch: Kameraführung, Steuerung, Grafik und Gameplay erwecken den Eindruck, vor einem Testprogramm aus den Anfangstagen des N64 zu sitzen und nicht vor einem vollwertigen Spiel. Mit viel Verständnis und Milde waren die ersten Teststunden sogar noch erträglich. Als ich aber durch Wände fliegen und in der Grafik herumwandern konnte, war meine Geduld am Ende. Ein Spiel, das nicht nur monoton und schlicht, sondern auch noch derart fehlerhaft ist, verdient eigentlich in allen Wertungsbereichen null Prozent. Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Superman
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	16 Missionen
Preis:	ca. DM 130,-
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Titus
Entwickler:	Titus
Release:	Erhältlich

Grafik: 38%
Sound: 46%
Dauerspaß: 25%

Gesamtwertung: 28%

Beurteilung: Dieses Spiel ist schlecht! Das gilt natürlich auch für die einfallslosen und langweiligen Multiplayer-Varianten, in denen ihr entweder im Nebel über Metropolis herumstochert oder grausige Gefechte bestreitet, vor denen die gesamte Redaktion schon nach wenigen Minuten flüchtete.

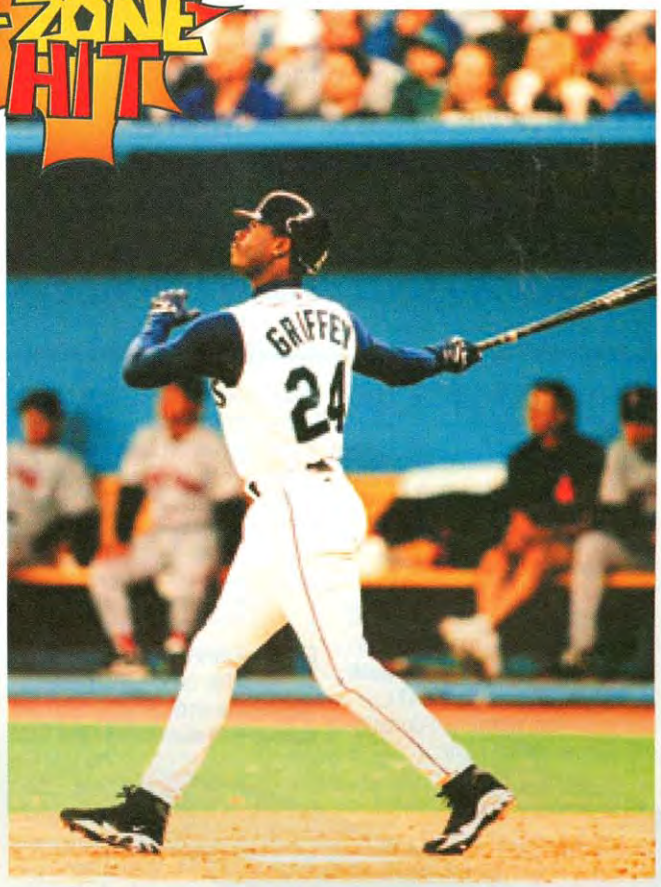
Baseball, 1-2 Spieler, Nintendo

KEN GRIFFEY JR.'S SLUGFEST

N-ZONE HIT

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Nach dem letztjährigen Debüt tritt der Star-Centerfielder der Seattle Mariners erneut in die Batters-Box, um den Pitchern das Fürchten zu lehren.

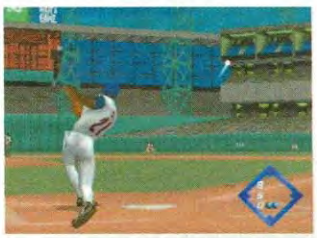


Erfreulich ist der von Anfang an leichte und unkomplizierte Einstieg ins Sportgeschehen, die schlichten Menüs laden ohne große Umschweife zum Bestreiten der gewohnten Spielmodi (Home Run Derby/Exhibition Game/Saison) ein. Neben dem Namensgeber gehen auch alle anderen Original-Superstars auf dem Platz ihrer gutbezahlten Tätigkeit nach. Die Jagd nach Strikeouts und Home-Runs wird diesmal dank Expansion-Pak-Unterstützung in hoher Grafikauflösung dargeboten, eine zusätzliche Pitcher-Perspektive wurde ebenfalls spendiert. In Bezug auf die Spielbarkeit werden im Vergleich zum Vorgänger nur wenige Neuerungen geboten, aufgrund einer begrenzten Auswahl an Defensiv-Aufstellungen und einer eingeschränkten Pitch-Auswahl präsentiert sich das Spiel vergleichsweise actionbetont. Das Batting-System bietet zwei Varianten, während im Arcadestil der Ball mit einem ovalen Cursor anvisiert wird, ist im Classic-Stil lediglich ein gutes Timing vonnöten. In grafischer Hinsicht gefallen nette Details wie applaudierende Coaches oder Spieler, die sich nach Slides auf die Base den Staub von der Uniform klopfen. Eher dürftig ist dagegen der Spielkommentar ausgefallen, nur besonders gelungene Aktionen werden von „Junior" persönlich mit Lob bedacht.

Jens Quentin

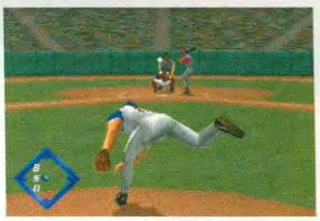
An stimmungsvollen Details wie gestikulierenden Teamkameraden und Schiedsrichtern mangelt es bei Ken Griffey JR.'s Slugfest nicht.

Aus dem klaren Nachthimmel findet der Ball sicher den Weg in den Handschuh des Outfielders.



Der Mann an der Platte hat Kontakt hergestellt, im Hintergrund verfolgt die Defense gespannt das Geschehen.

Trotz eines wagemutigen Head-First-Slides wird der Baserunner an der Homeplate durch den Catcher ausgemacht.



Die Wurfanimationen der Pitcher wurden überarbeitet. In dieser neuen Perspektive kann man die verschiedenartigen Wurf-Stile gut erkennen.

MEINE MEINUNG!

Da Acclaim nun auch im Gameplay-Bereich bekannte Schwächen ausgemerzt und mit All Star Baseball 2000 ein in jeder Hinsicht beeindruckendes Baseball aufs Feld geschickt hat, kann Ken Griffey JR.'s Slugfest nicht ganz mithalten. Für Einsteiger und Freunde eines gradlinigen Baseballgames ohne schwer zu durchdringenden Optionsdschungel und mit einer intuitiven Steuerung ist der Titel goldrichtig, wer jedoch auf eine größere Spieltiefe mit umfangreichen Statistiken und einer genialen grafischen Umsetzung des uramerikanischen Ballsports gesteigerten Wert legt, dem sei die Acclaim-Referenz ans Herz gelegt. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Ken Griffey JR.'s Slugfest
Genre:	Baseball
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Levels:	4 Spielmodi
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung	Nein
Expansion Pak	Ja
Hersteller:	Nintendo
BRD-Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 79%
Sound: 65%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: **84%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

STARCRAFT

Wird es neue Rassen geben oder bliebt es bei den drei vom PC bekannten?
N-ZONE Neue Rassen wird es nicht geben.

Bei einer Missions-CD für den PC gibt es Schnee- und Wüstenlandschaften. Wird es diese auch in der N64-Version geben?
N-ZONE Nach unserem derzeitigen Wissensstand nicht.

Wird man auf dem Nintendo 64 – wie beim PC – auch eigene Karten erstellen können?
N-ZONE Harald Ebert von Nintendo hatte hierzu noch keine konkreten Informationen.

Helge Dorn

PERFEKTE DUNKELHEIT

Erst mal das (übliche?) Lob, das ihr euch für eure gelungene E3-Reportage und generell für euer ganzes Heft einfach verdient habt

1. Ich bin auf *Perfect Dark* mindestens genauso gespannt wie Florian. Besonders gefällt mir der Trick, mit der Game-Boy-Kamera eigene Gesichter ins Multiplayer-Spiel bringen zu können. Leider besitze ich weder einen Game Boy noch die dazugehörige Kamera und frage euch, was ihr meint: Lohnt es sich, extra für dieses Game eine Game-Boy-Kamera zu kaufen. Da kommt ja schon ziemlich viel Kohle zusammen, das ist für einen armen Schlucker... äh, Schüler wie mich schon happig.
N-ZONE Florian vertritt die Auffassung, daß es sich lohnen wird, speziell für diesen Titel einen Game Boy (Color) und die entsprechende Kamera zu kaufen. Der Rest der Redaktion sieht die ganze Sache schon etwas neutraler. Speziell für ein einziges Spiel – und gerade bei deiner finanziellen Situation – würden wir einen derartigen Kauf nicht in Erwägung ziehen. Die Spielewelt des Game Boy hat allerdings sehr viel zu bieten. Eventuell möchtest du ja auch in diese hineintauchen, und dann bei Gelegenheit den *Perfect Dark*-Bonus nutzen. In diesem Fall lohnt sich das Sparen.

2. Zwar besitze ich einen Internet-Anschluß, bin aber auch dafür, das ihr (vorläufig) keine eigene Homepage gestaltet. Denn durch den zusätzlichen Mann in eurem Team könnte ja der Preis für die N-Zone steigen, was für den Großteil eurer Leserschaft, die keinen Internet-Anschluß besitzt, nicht gerade zu Jubel führen würde. Aber wie wäre es, wenn ihr den Vorschlag von Patrick Becker ein wenig anders ausführen würdet (sozusagen als Notlösung): Ihr sammelt alle Videos und MP3-Sounds, die euch in die Hände fallen, und stellt sie, auf der COMPUTEC-Homepage aus. Was haltet ihr davon?
N-ZONE Danke für dein Verständnis der Situation. Deine andere Idee ist zwar durchaus interessant, hat aber rechtlich einige Haken aufzuweisen. Man darf beispielsweise nicht einfach Videos machen oder Soundtracks als MP3-Files ins Internet stellen. Derzeit arbeitet COMPUTEC jedoch an einem neuen Internetangebot, in dem auch die Konsolenmagazine ausreichend repräsentiert werden. Wer Lust auf Diskussions-Foren hat, kann ja einmal beim GamesOnline-Forum vorbeischauen (http://www.gamesonline.de/forum/). Dort sind auch Redakteure der N-Zone anzutreffen!

3. Auf eurem Poster „Die 64 besten N64-Spiele“ mißfällt mir, daß *Mission: Impossible* vor einem ganz bestimmten anderen Ego-Shooter kommt, der von Rare konzipiert wurde. Dieser Shooter ist - leider anscheinend nur meiner Meinung nach - besser als *Mission: Impossible*. Gut, in den Einzelspieler-Levels ist *Mission: Impossible* deutlich überlegen, aber viel mehr gibt es auch nicht! Bei letzterem Ego-Shooter kann man wenigstens, wenn man alles geschafft hat, noch einige lustige und immer wieder abwechslungsreiche Multiplayer-Partien mit ein paar netten „Freunden“ hinlegen.
N-ZONE Auch wenn du mit deiner Meinung bestimmt nicht alleine bist, sind die Geschmäcker halt verschieden. Zudem muß man berücksichtigen, daß der Rare-Titel frühzeitig indiziert wurde und noch nicht einmal offiziell in Deutschland erhältlich war (dafür ist die hohe Platzierung geradezu sensationell!), während Mission: Impossible noch heute erhältlich ist und somit eine viel größere Massenwirksamkeit hat.

4. Das Action-Game *Jet Force Gemini* ist meiner Meinung nach etwas zu cartoonmäßig geraten, und ich bin nicht der einzige: Gestern habe ich meinen Freunden das Bild gezeigt und den Namen verdeckt; sie fragten mich, ob jetzt etwa auch Spice Girls von der PlayStation aufs N64 umgesetzt wurde.
N-ZONE Über den grafischen Stil kann man freilich streiten, aber rein spielerisch ist *Jet Force Gemini* – typisch für Rare – wieder einmal ein Hochkaräter. Wie man aber an deiner Vorliebe für einen gewissen anderen Rare-Titel deutlich sieht, ziehst du wohl eher ein realistisches, düsteres Ambiente vor. In diesem Fall könnte die eher bunte Farbgebung von *Jet Force Gemini* in der Tat abschreckend auf

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

dich wirken. Dies hat auch Rare gemerkt und das Aussehen der Charaktere deutlich erwachsener gestaltet (siehe News).

Joachim Stellhorn

BUNTE MISCHUNG

Wird *Monster Truck Madness 64* einen Modus beinhalten, in dem man über sogenannte Crash Cars springen kann?
N-ZONE Da muß ich dich leider enttäuschen.

Wird *Resident Evil 64* voraussichtlich entschärft werden?
N-ZONE Konkrete Informationen hierzu gibt es noch nicht, aber wir gehen nicht davon aus.

Ich habe in euren USA-News gelesen, daß *South Park Rally* und *South Park Chef's Luv Shack* im Dezember auf den Markt kommen. Da ich ein großer *South Park*-Fan bin, möchte ich wissen, worum es sich bei diesen Spielen handelt.
N-ZONE *South Park Rally* stellen wir dir in den News dieser Ausgabe vor. Über *South Park Chef's Luv Shack* wirst du in einer der nächsten Ausgaben informiert. Es wird sich dabei um eine Sammlung von zahlreichen Minispielen handeln.

Wird es irgendwann eine echte Konkurrenz für Lara Croft geben?
N-ZONE Wahrscheinlich erwartest du sehnsüchtig ein *Tomb Raider*-ähnliches Spiel für das N64. Bis auf das vage angekündigte *O.D.T.* sieht es in der Hinsicht aber (noch?) schlecht aus.

Wird WCW Mayhem zur ernsthaften Konkurrenz für WCW/nWo Revenge? Wird es echte Einzugsmelodien bieten?
N-ZONE Ob es WCW/nWO Revenge Paroli bieten kann, wird sich erst beim Test der Endversion zeigen. Die ersten Eindrücke des EA-Titels sind in jedem Fall sehr vielversprechend. Bei deiner zweiten Frage müssen wir dich ebenfalls auf den Test verweisen, da unsere Preview-Version eine Beantwortung noch nicht zuläßt.

Benjamin Juhnke

KREATIVER LESER

Kennt ihr eine Adresse, unter der man Nintendo Designvorschläge zur neuen Konsole schicken kann?
N-ZONE Selbst wenn wir dir eine Adresse nennen würden, so dürften deine Vorschläge kaum noch das Interesse von Nintendo wecken. Die Techniker und Designer von Nintendo dürften längst einen fertigen Entwurf im Hinterkopf haben. Wenn du möchtest, kannst du uns aber gerne deine Entwürfe schicken, die wir dann an Nintendo weiterleiten. Wir sind gespannt auf deine optischen Ideen.

Eine Frage wollte ich euch schon lange stellen: Warum habt ihr kurz nach dem Beginn die Sammelkarten „Nintendo-ABC" und „Starparade" wieder abgeschafft?
N-ZONE Offenbar bist du ein ganz treuer Leser der N-Zone – das freut uns. Das Interesse an den von dir genannten Karten war leider nicht so groß, der Großteil unserer Leser hat sich für die Cheats-&-Codes-Sammelkarten ausgesprochen. Diesem Wunsch haben wir uns gebeugt, was aber nicht heißen soll, daß nie wieder eine Karte mit anderer Thematik erscheinen wird. Wenn genügend Leser sich zu Wort melden, ist eine Nintendo-ABC- oder Starparaden-Karte durchaus wieder möglich.

Reinhard Tent

GAME-BOY-WERTUNGEN

Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu eurem Magazin, das ich seit der ersten Ausgabe lese. Allen Nintendo-Usern scheint ja ein heißer Herbst mit Spielen wie *Perfect Dark, Donkey Kong 64, Ridge Racer 64* oder auch *StarCraft bevorzu*stehen. Ich bin 26 Jahre alt und beschäftige schon seit vielen Jahren mit Videospielen. Absolut begeistert bin ich auch von meinem neu erworbenen Game Boy Color – endlich wieder *Mario Bros.* zocken! Auch *R-Type DX* erwarte ich mit großer Spannung. Daher auch eine Anregung: Während ich über eure N64-Berichterstattung und euren Preis begeistert bin, enttäuscht mich, daß ihr keine GBC-Spiele mit Wertungen versehen. Von einem Nintendo-Fachmagazin erwarte ich da etwas anderes, zumal die Verkäufe des GBC ja sensationell gut sind. Mein absolutes GB-Lieblingsspiel ist übrigens *Donkey Kong*. Und zwar nicht *Donkey Kong Land* von Rare, sondern das Original. Was hier in den 100 Levels an Hirnschmalz gefordert wird, ist einfach nur grandios.
N-ZONE Vielen Dank für das Kompliment und die Anmerkungen. Der Wunsch nach Wertungen für Game-Boy-Color-Spiele hat uns in der letzten Zeit oft erreicht. Ab dieser Ausgabe werden wir daher auch die Games für den GBC mit einer Wertung versehen. Wir hoffen, du freust dich über diese Änderung.

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Rey-Volt)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
Nachgefragt bei ❑ Ja ❑ Nein
Game-Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
Will ich demnächst kaufen: _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
Shadow Man-Aufkleber (Umschlag)	___	❑	❑	❑
News	___	❑	❑	❑
Turok: Legenden...	___	❑	❑	❑
Ultimate Football	___	❑	❑	❑
Castlevania 2	___	❑	❑	❑
Pokemon	___	❑	❑	❑
Spielelexikon	___	❑	❑	❑
Mario Golf	___	❑	❑	❑
World Driver Championship	___	❑	❑	❑
Monster Truck Madness	___	❑	❑	❑
Poster	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Star Wars-Lösung	___	❑	❑	❑
Shadowgate 64-Lösung	___	❑	❑	❑
Kleinanzeigen	___	❑	❑	❑
Lesertips	___	❑	❑	❑
Vorschau	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 8/99)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen? _____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen? _____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 8 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Auch wenn die Temperaturen im Verlagsgebäude derzeit eher zu einer Sauna passen würden, habe ich unermüdlich die neuesten Cheats & Codes für euch zusammengetragen. Solltet ihr euch also nicht gerade in der Sonne vergnügen, schaltet in jedem Fall euer N64 ein und probiert sie gleich aus. Wer handfeste Action mag, dürfte sich dabei über die Tips zu Superman und Fighting Force 64 freuen, Freunde von flotten Rennspielen hingegen werden sich wohl sofort auf die Codes von Rush 2: Extreme Racing und California Speed stürzen.

Euer Marco Marzinkowski

California Speed (US)

Ihr wollt mehr? Mehr Wagen und Strecken bei *California Speed?* Kein Problem mit den folgenden Tips.

Strecke Clover:
Beendet die zweite Woche der Sport-Serie erfolgreich.

Strecke Fuji:
Beendet die dritte Woche der Sport-Serie erfolgreich.

Rundkurs:
Beendet die zweite Woche der Heavy-Serie erfolgreich.

Strecke San Andreas:
Beendet die dritte Woche der Heavy-Serie erfolgreich.

Strecke in Kalifornien:
Beendet die fünfte Woche des California Cups erfolgreich.

Predator-Wagen:
Gewinnt die Sport-Serie mit dem Five-Oh-Wagen.

Mano-Wagen:
Gewinnt die Sport-Serie mit dem Predator.

Insekten-Wagen:
Beendet die Light-Serie erfolgreich.

Gabelstapler:
Beendet mit dem Insekten-Wagen die Light-Serie erfolgreich.

Mountain Dew Truck:
Beendet die Heavy-Serie erfolgreich.

Alter Truck:
Beendet mit dem Mountain Dew Truck die Heavy-Serie erfolgreich.

Camper Truck:
Beendet mit dem alten Truck die Heavy-Serie erfolgreich.

Fighting Force 64 (US)

Coole Waffen:
Wenn ihr mit der Bazooka einen Wagen komplett zerstört, könnt ihr dessen Motor nehmen und als Waffe einsetzen. Dieser Tip funktioniert nur mit Smasher.

Geht auf der Luftbasis in den Hangar und zerstört das Flugzeug. Nachdem ihr es komplett zerstört habt, könnt ihr dessen Gewehr einsetzen.

Mehr Munition:
Drückt beim Charakter-Auswahlscreen C-unten, C-oben, L, C-rechts, C-unten und dann noch R. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt der Ruf „Alright". Nun bekommt ihr eine Waffe, die mit mehr Munition ausgestattet ist.

Waffen in der ersten Stufe:
Wenn ihr den Level beginnt, werdet ihr auf der linken Seite einen Polizeiwagen bemerken. Zerstört ihn, und ihr bekommt eine zusätzliche Waffe. Geht danach durch das Tor. Ihr seht einen schwarzen Wagen, den ihr ebenfalls zerstören müßt, damit eine weitere Waffe erscheint.

Rush 2: Extreme Racing (US)

Extremer Mirror-Mode:
Geht zum Optionsbildschirm, markiert die Option „Mirror" und haltet die C-Knöpfe gedrückt. Drückt dann nach rechts oder links, um den Extreme-Mirror-Mode zu bekommen.

Unsichtbares Auto:
Drückt bei der Autoauswahl nach oben, unten, Z, links, rechts, Z, rechts, links. Z, unten, oben und Z. Als Belohnung folgt ein kleines Video, bei dem ihr nur die vier Reifen des Autos durch die Gegend fahren seht.

Superman (D/US)

Trotz der feinen Kräfte von Superman könnt ihr Lex Luthor nicht so recht in die Knie zwingen? Unsere Hilfestellungen dürften die Sache leichter machen.

Level-Anwahl:
Speichert ein Spiel ab und drückt den Reset-Knopf. Geht danach ins Lademenü. Wenn die Aufforderung, ein Rumble Pak einzustecken, erscheint, müßt ihr die L- und B-Tasten gedrückt halten. Drückt nun noch die A-Taste, damit ein neuer Menüpunkt – die Level-Anwahl – erscheint.

Unbegrenzte Superkräfte:
Um Röntgenblick, Laserstrahl, Eisatem etc. in unbegrenzter Menge zu bekommen, müßt ihr beim Titelscreen A, B, C-oben und C-unten gedrückt halten und dann die Start-Taste drücken.

Cheats & Codes Classic

Mario Kart 64 (J)

Geisterfahrer:
In jedem Kurs könnt ihr gegen einen Geisterfahrer antreten. Dabei muß jede Strecke in einer bestimmten Zeit absolviert werden (so etwa der Mario Raceway unter 1,30 Minute). Danach tretet ihr gegen einen Geisterfahrer an, der außerdem für weitere Versuche abgespeichert wird.

Kurse verkehrt herum fahren:
Wenn ihr es schaffst, in der 150cc-Klasse den Gold-Cup zu holen, dann verändert sich beim nächsten Start der Titelbildschirm, und ihr könnt die Kurse nun auch in die andere Richtung fahren.

Bananen-Trick:
Wenn ihr auf eine Banane fahrt, dann drück etwa 1 Sekunde auf die Bremse und gebt dann gleich wieder Gas. So rutscht euch euer Kart nicht weg.

Bestzeiten anzeigen:
Haltet beim Intro-Screen A, B, L und R gedrückt. Nun werden euch die Topzeiten angezeigt.

Extrem beschleunigen:
Sobald das Licht am Start blau wird, drückt ihr aufs Gas und bleibst darauf. So solltest du einen absoluten Blitzstart hinlegen.

Star Wars: SOTE (D):

Challenge-Points-Belohnung:
Wenn ihr auf „Easy" alle Challenge-Points einsammelt, könnt ihr während des Spiels den Leebo-Scanner aktivieren. Drückt hierzu für fünf Sekunden den Kamera-Button.
Wenn ihr auf „Medium" alle Challenge-Points einkassiert habt, könnt ihr während des SkyHook-Kampfes einen X-Wing fliegen. Drückt hierzu erneut für fünf Sekunden den Kamera-Button. Drückt ihr die Kamera-Taste für weitere fünf Sekunden, bekommt ihr einen TIE-Fighter, bei erneuten fünf Sekunden den Outrider.
Gelingt euch das Kunststück auf „Hard", dann seid ihr für 30 Sekunden unverwundbar und beginnt gleich mit allen Waffen.
Auch in der Jedi-Einstellung lohnt sich das Sammeln aller Challenge-Points. In der „Escape from Echo Base"-Stufe werden euch dann die Wampas folgen und eure Gegner angreifen.

GAMERS POINT
GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !
KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
Infos unter info@gamerspoint.de
Ab sofort auch ONLINE 'http://www.gamerspoint.de'
MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

119,95

114,95

104,95

74,95 DexDrive

Neuheiten

Dreamcast
Air Force Delta 134,95
Blue Stinger 119,95
Climax Landers 134,95
Dynamite Duke 2 129,95
Frame Gride 144,95
H.o.t.D. 2 + Gun 209,95
Powerstone 129,95
Pro Japan Wrestl. 129,95
Sea Man 144,95
Sega Rally 2 129,95
Sonic Adventure 74,95
Space Griffon 134,95
Street Figh. Zero 3 129,95
Tokyo Highway B. 129,95
Virtua Fighter 3tb 74,95

DVD
Enemy o.t. State US 69,95
Faculty US 69,95
Ronin US 69,95
Vampires US 59,95

GameBoy
Carmageddon dt. 59,95
Duke Nukem T. to Kill 59,95
Road Runner *
R-Type DX 64,95
Shadowman *
Space St. Silicon V. 59,95
Star Wars-Yoda St. 59,95

Nintendo 64
DexDrive SV-388 74,95
Gamebuster DeLux 94,95
Passport PLUS 79,95
Expansions Pack 69,95
POWER RAM 59,95
Aufkleber für N64 9,95
Rumble P.+1M LX4 44,95
Rumble Pack LX4 29,95
360 *
Command & Conq. 114,95
Monster Truck Mad. 104,95
NBA Pro 99 124,95
NFL Blitz 114,95
NHL Pro 99 124,95
Prem. Manager 64 104,95
Racing Simulat. 2 119,95
Revolt 104,95
Shadowgate 114,95
Shadowman 109,95
Soccer 104,95
WWF - Attitute 104,95
WWF - Attitute 104,95

ab 250,- DM 1x1Meg Memory Card kostenlos (N64/PSX) (lieferbare Ware) (nur bei Software)

Zelda • R. Evil Figuren ab 19,95 DM • Top 20 • Soundtracks • Videos

Top 20

1.	Mario Party	89,95
2.	Superman	109,95
3.	F1 World Grand Prix 2	89,95
4.	Fifa 99	109,95
5.	Star Wars - Epis. 1 (Racer)	109,95
6.	Castlevania 64	119,95
7.	Flying Dragon	84,95
8.	All Star Tennis '99	119,95
9.	Beetle Adventure Racing	94,95
10.	Bust-a-Move 3 DX	69,95
11.	Fighting Force	154,95
12.	Gex 64 - Enter the Gecko	114,95
13.	Mystical Ninja 2	124,95
14.	Extreme G 2	59,95
15.	Super Mario Kart 64 (PC)	69,95
16.	Wetrix	39,95
17.	Forsaken	54,95
18.	V-Rally Championsh. Ed. '99	59,95
19.	Holy Magic Cent. Eltale	44,95
20.	Lamborghini 64	49,95

Lösungsbücher ab 9,95 DM • Zubehör ohne Ende

Angebote

Nintendo 64
NHL Breakaway 98 39,95
Wetrix 39,95
Goemon 3D 44,95
Holy Magic C. Eltale 44,95
Int. S.S. Soccer 64 49,95
Hexen 64 49,95
Clayfighter 63 1/3 49,95
NBA Courtside 49,95
Dark Rift 49,95
Nag. Wint. Olymp. '98 49,95
NFL Quat. Club 99 49,95
Multi Racing Champ. 49,95
Lamborghini 64 49,95
Bust-a-Move 2 54,95
V-Rally Ch. Edition 99 59,95
Forsaken 59,95
Extreme G 2 59,95
SCARS 64,95
F1 World Grand Prix 69,95
Snowboard Kids 69,95
Lylat Wars 69,95
Super Mario Kart 64 69,95
Bust-a-Move 3 DX 69,95
Wave Race 64 69,95
NHL Blade of Steel 99 79,95
Starshot - Sp. Circus 79,95

SNES
Adaptor 50/60 Herz 19,95
Joypad Original 39,85
Joypad ProNeo 2 39,95
Kabel AV inc. Scart. 39,85
Aladdin 59,95
Arkanoid 39,95
Lost Vikings 2 49,95
M&M-Great Circus M. 59,95
Mickeys Mag. Quest 69,95
PGA Tour 19,95
Prince of Persia 2 49,95
S. Play Act. Football 9,95
Tetris Attack 9,95
Tim in Tibet 39,95
Will. Arc. Great. Hits 39,95
Zelda 64,95

Merchendaise
Baseball Cap ab 5,95
Figuren ab 14,95
Masken ab 39,95
Pins ab 3,95
Schlüßelanhänger ab 3,95
Soundtracks ab 19,95
T-Shirts ab 4,95
Comics ab 5,90
Spieleberater ab 9,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)
Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen
Sudetenstr. 14
31311 Uetze
05173 - 2290

World Games
Albaxer Str. 1
37671 Höxter
05271 - 920932

Softmouse
Rheingoldstr. 25
38112 Braunschweig
0531 - 2321450

Gamestation
Hattinger Str. 191
44795 Bochum
0234 - 3252052

Gamers Point Oberhausen
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518-33/44

Kriwat
Olle Beek 9
46569 Hünxe
02858 - 7131

Your Level
Kronenstr. 21-23
78054 VS-Schwenningen
07720 - 36402

Saphir
Am Postplatz 4
79822 T.-Neustadt
07651 - 2788

Musi-X-treme
Kirchlern 4
84416 Taufkirchen
08084 - 946780

Teil 1: Die ersten 14 Strecken

STAR WARS EPISODE I: RACER

Mit rund 750 km/h nur wenige Zentimeter über mit Hindernisse gespickten Kursen zu rasen, verlangt Mut, viel Beweglichkeit und blitzschnelle Reaktionen. Die 25 Kurse von Star Wars Racer sind auf vier Meisterschaften verteilt, diesen Monat führen wir euch durch die ersten 14 Strecken.

Spieletips

Vor dem Start

Nur durch Übung könnt ihr eure Ergebnisse verbessern, dabei braucht ihr mindestens drei komplette Runden, um mit den Kurven und Hindernissen vertraut zu werden. Die hohe Geschwindigkeit der Pod-Racer macht es nahezu unmöglich, Hindernissen in letzter Minute auszuweichen und Kurven, die ihr erst spät bemerkt, richtig zu nehmen. Die Kunst bei *Star Wars: Racer* liegt darin, die Kurse genau zu kennen und jedes Hindernis und gefährliche Kurvenkombination zu erahnen, bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen.

Die Abkürzungen

Viele der Kurse haben mindestens eine versteckte Abkürzung. Dabei ist jedoch die Bezeichnung „alternative Route" treffender, da Abkürzungen nur selten zu einer schnelleren Rundenzeit führen. Die alternativen Routen sind gut geeignet, um dem Gedrängel der übrigen Teilnehmer aus dem Weg zu gehen. Außerdem eröffnet sich euch die Möglichkeit, den Boost einzusetzen, was ansonsten nicht leicht möglich ist. Vor dem Start zeigt die Kurs-Übersicht keinen der alternativen Kursverläufe an, sie werden nur während des rasanten Rennens auf der Karte angezeigt, wobei man dann nur selten schnell genug die Abzweigung nehmen kann. Daher zeigen euch unsere Streckenübersichten alle alternativen Routen auf, aber je nach Wahl des Piloten und Art des Rennens müßt ihr selbst herausfinden, welche Routen euch am meisten nutzen. Das Zeitrennen bietet eine gute Möglichkeit, die alternativen Routen ausfindig zu machen, dabei öffnen sich einige der Abkürzungen jedoch erst in der zweiten Runde.

Auswahl des Pod-Racers

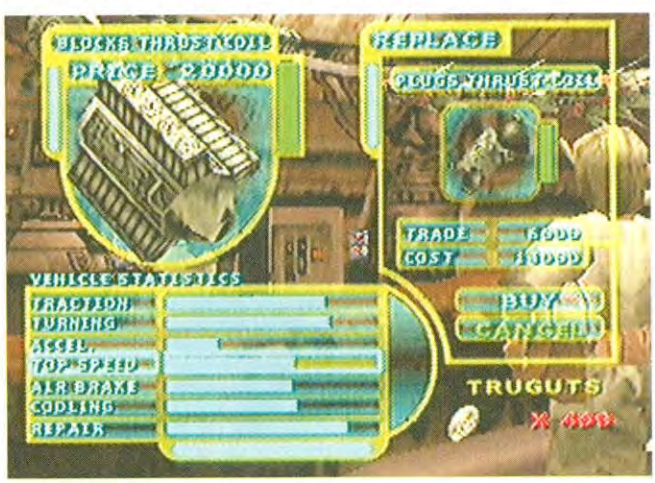
Im Verlauf einer Meisterschaft habt ihr die Chance, mit neuen Gefährten und Charakteren zu rasen. Jeder hat seine Stärken und Schwächen, für die erste

Meisterschaft ist der kleine Anakin die beste Wahl. Anakins Pod-Racer ist ein gutes Allround-Schiff, nach einigen Proberunden sollte der erste Platz in der ersten Meisterschaft kein Problem sein. Nachdem ihr auf dem „Versunkene Stadt"-Kurs im Semi-Pro-Turnier gewonnen habt, bekommt ihr den „Bullseye" Navior. Dies ist der beste Pod-Racer, mit dem ihr durch den Rest des Spiels rasen solltet. Beachtet auch, daß ihr während einer Meisterschaft den Charakter wechseln könnt, somit könnt ihr verschiedene Piloten für die Kurse ausprobieren. Manche haben eine bessere Steuerung, während ihr bei anderen deren höhere Höchstgeschwindigkeit

auf Strecken mit langen Geraden nutzen solltet.

Veränderungen und Reparaturen

Veranderungen am Renner sind gerade bei späteren Kursen notwendig. Der beste Weg ist, die Einstellungen auf „Gewinner bekommt alles" zu setzen und solange zu rasen, bis man auf allen der ersten sieben Kurse den ersten Platz belegt. Spart euch das Preisgeld für die kommende Meisterschaft auf. Bevor ihr mit dem Semi-Pro-Turnier beginnt, solltet ihr Veränderungen vornehmen. Je nach Pod-Racer müßt ihr zuerst die Schwächen eures Gefährts ausmerzen. Am wichtigsten sind dabei Traktion, Kurvenlage und Höchstgeschwindigkeit. Verbessert diese Fähigkeiten gleichmäßig, statt nur die Höchstgeschwindigkeit zu verbessern, da ihr ohne eine gute Kurvenlage und eine schlechte Traktion nicht gewinnen könnt. Nachdem euer Pod-Racer eine gute Endgeschwindigkeit besitzt und sich auch traumhaft steuern läßt, konzentriert ihr euch besser auf die Reparatur-Möglichkeit. Auf späteren Kursen wird euer Renner stark beschädigt, daher ist die Verbesserung der Reparatur wichtig. Wenn ihr euch während des Rennens zu lange mit einer Reparatur aufhaltet, werdet ihr gerade auf späteren Kursen aufgrund der geringen Geschwindigkeit im Feld nach hinten durchgereicht. Setzt Reparaturen immer nur kurzzeitig ein, sobald die Maschinen-Anzeige gelb aufleuchtet.



Der Schrottplatz

Der Kauf vom Schrottplatz ist immer ein kleines Glücksspiel, daher solltet ihr euch den Kauf von Teilen genau überlegen. Kauft nur dann Teile vom Schrottplatz, wenn ihr Schwierigkeiten mit einem bestimmten Kurs habt und dringend Teile benötigt, um den Kurs zu bewältigen. Schaut euch die Teile genau an, eine Leiste zeigt euch die Effizienz an. Begebt euch zwischen den Rennen immer wieder zum Schrottplatz, da manchmal günstige Schnäppchen auf euch warten, die lediglich zu Beginn des nächsten Rennens geringfügig repariert werden müssen.

Watto's Shop-Preise

Repulsor-Einheiten	Bremsklappen	Beschleunigungs-Einheiten	Reparatur-Einheiten
R-20-Repulsor	Typ-2-Bremsklappe	20-PCX-Dual-Injektor	Energiezelle
250 Truguts	**700-Truguts**	**800-Truguts**	**150 Truguts**
R-60-Repulsor	Typ-3-Bremsklappe	44-PCX Injektor	2x-Energiezelle
400-Truguts	**1400-Truguts**	**2200-Truguts**	**300 Truguts**
R-80-Repulsor	Typ-4-Bremsklappe	32-PCX Dual-Injektor	4x-Energiezelle
600-Truguts	**3600-Truguts**	**5600-Truguts**	**800 Truguts**
R-100-Repulsor	Typ-5-Bremsklappe	32-PCX4x-Injektor	Cluster-Energieleitung
1200-Truguts	**7000-Truguts**	**7000-Truguts**	**1400 Truguts**
R-300-Repulsor	Jet-3-Bremsklappe	44-Vierfach-Injektor	Rotary-Energieleitung
2600-Truguts	**10400-Truguts**	**10400-Truguts**	**4000 Truguts**
R-600-Repulsor	Jet-4-Bremsklappe	Mag-6-Injektor	Cluster2-Energieleitung
6000-Truguts	**14000-Truguts**	**14000-Truguts**	**7000 Truguts**

Geschindigkeits-Einheiten	Steuerungs-Einheiten	Kühlungs-Einheiten
Plug-2-Schubspule	Steuerungsspule	Kühlsystem
1000-Truguts	**200 Truguts**	**50 Truguts**
Plug-3-Schubspule	Steuerungsfläche	Stack-3-Kühler
2400-Truguts	**400 Truguts**	**100 Truguts**
Plug-5-Schubspule	Vectro-Jet	Stack-6-Kühler
6000-Truguts	**700 Truguts**	**300 Truguts**
Plug-8-Schubspule	Steuerungskuppler	Rod-Kühlpumpe
14000-Truguts	**1600 Truguts**	**900 Truguts**
Block-5-Schubspule	Steuerungsdüse	Dual-Kühlpumpe
17500-Truguts	**3800 Truguts**	**2700 Truguts**
Block-6-Schubspule	Stabilisator	Turbo-Kühlpumpe
20000-Truguts	**7500 Truguts**	**5400 Truguts**

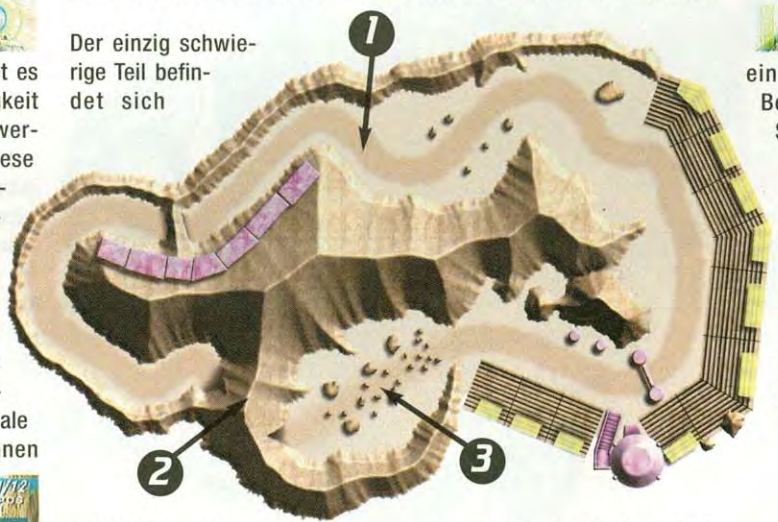
Amateur-Pod-Racing-Turnier

Der Boonta-Trainingskurs – Tatooine

Dieser einfache Kurs erlaubt es euch, mit der Geschwindigkeit eures Schiffs vertraut zu werden. Beachtet aber, daß diese Form von Kursen im weiteren Verlauf der Meisterschaften sehr selten vorkommt.

Vom Start weg könnt ihr mit Vollgas über den Kurs rasen. Drückt den Analogstick nach vorne, um maximale Geschwindigkeit zu gewinnen und den Boost so oft wie möglich zu erhalten. Nutzt den Boost solange aus, bis die Motoren überhitzen. Die offenen Sand-Bereiche erlauben es euch, das restliche Feld abzuhängen.

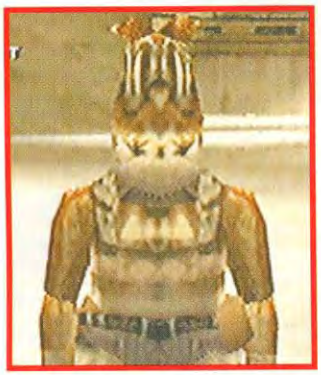
Der einzig schwierige Teil befindet sich



im Gebirge. Der Eingang ist einfach, jedoch ist der Ausgang extrem klein, diesen müßt ihr perfekt durchqueren, um nicht gegen die innere Wand zu knallen. Merkt euch den Ausgang gut, sobald er vor euch auftaucht. Nachdem ihr mit dem Kurs vertraut seid, könnt ihr die C-Links- und C-Rechts-Knöpfe zum Schwenken benutzen, um so die Kurven ohne Geschwindigkeitsverlust zu nehmen.

Nachdem ihr wohlbehalten durch den schmalen Spalt gekommen seid, gelangt ihr zu einem großen, weißen Sand-Bereich. Bleibt aber auf der Strecke, um Kollisionen mit Steinen zu vermeiden. Zwar können die kleineren Steine zerschmettert werden, den größeren solltet ihr aber ausweichen. In diesem Bereich kann man gut den Boost einsetzen, nach der nächsten Kurve seht ihr schon die Ziellinie.

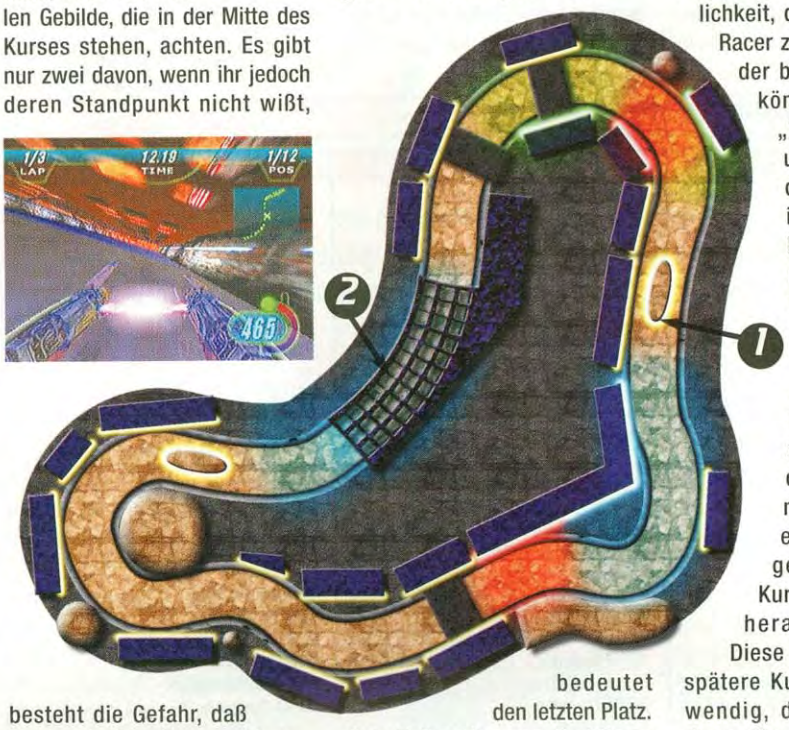
Mon Gazza Speedway – Mon Gazza



Der Mon Gazza Speedway wird seinem Namen vollauf gerecht, ihr könnt stets mit Höchstgeschwindigkeit rasen. Der Kurs hat einen simplen Verlauf, und die kurzen Runden führen zum schnellen Sieg.

Obwohl man den Kurs mit voller Geschwindigkeit überfliegen kann, sollte man auf die schmalen Gebilde, die in der Mitte des Kurses stehen, achten. Es gibt nur zwei davon, wenn ihr jedoch deren Standpunkt nicht wißt,

besteht die Gefahr, daß ihr in sie hineinrauscht. In Anbetracht des kurzen Kurses müßt ihr schnell die erste Position erobern und diese verteidigen. Ein einziger Crash bedeutet den letzten Platz. Sobald ihr mit eurem Pod-Racer vertraut seid, könnt ihr unter Zuhilfenahme des Boost mit Vollgas über den Kurs rasen. Dieser Kurs gibt euch die Möglichkeit, das Driften der Pod-Racer zu erlernen. Aufgrund der breiten Streckenteile könnt ihr hier optimal „Nach hinten ziehen und drehen" üben, diese Technik müßt ihr für kommende Kurse perfektionieren. Nähert euch der Kurve von außen und zieht dann den Analogstick diagonal nach hinten. Dieses Manöver verringert zwar eure Geschwindigkeit, ihr habt aber mehr Kontrolle über euer Schiff und könnt gefühlvoll um die Kurve driften und dann herausbeschleunigen. Diese Drift-Technik ist für spätere Kurse unbedingt notwendig, die Kurven werden dann allerdings nicht mehr so breit sein.

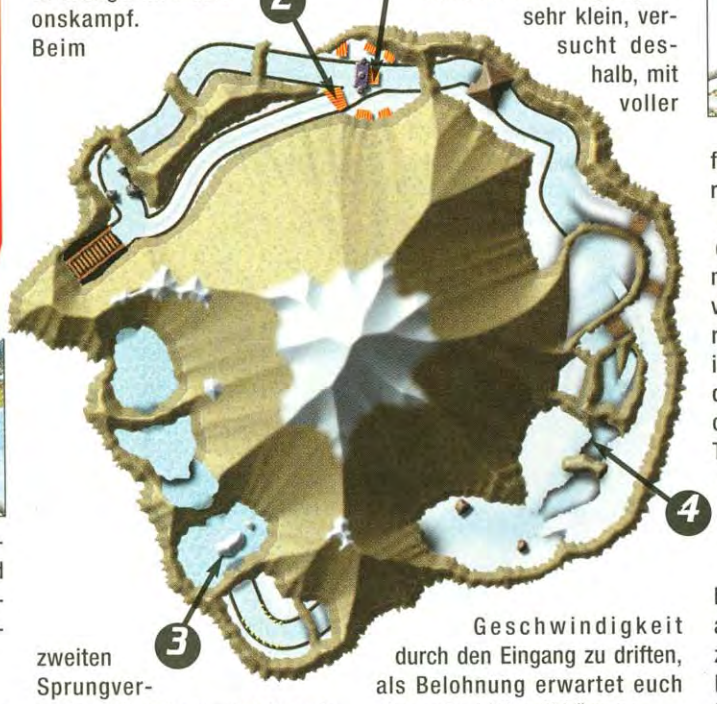


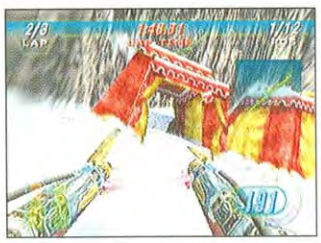
Beedos Schreckenspfad – Ando Prime

Nun wird die Raserei auf diesem vereisten Kurs aufgrund gefährlich plazierter Felsen, Eisflächen und zahlreicher Alternativ-Routen schwieriger.

Gleich nach dem Start solltet ihr beschleunigen und durch das Loch in dem mittleren Felsgebilde schlüpfen. Dies setzt euch an die Spitze der Konkurrenz und erspart euch das Gedränge im Positionskampf. Beim zweiten Sprungversuch solltet ihr vorsichtig sein, da die Gefahr eines verheerenden Crashes sehr hoch ist.

Nachdem ihr eine Runde geschafft habt, öffnet sich eines der Zelte im Startbereich. Der Eingang ist sehr klein, versucht deshalb, mit voller Geschwindigkeit durch den Eingang zu driften, als Belohnung erwartet euch eine nette kleine Abkürzung. Nach der Hälfte der Runde gelangt ihr an die fiesen Eisflächen. Hier ist es sehr schwierig, das Sliden zu stoppen, bleibt so weit wie möglich in der Mitte und visiert den kleinen Ausgang am Ende an. Die vierte Eisfläche ist am schwierigsten zu meistern, hier müßt ihr entweder durch das Loch in der Mitte des Eisblocks fliegen oder dem Eisblock ausweichen. Trefft eine Entscheidung, sobald ihr euch auf dem Eis befindet, ansonsten brettert ihr gegen den Eisblock.





Beim Erreichen des Gebirges am Ende der Runde könnt ihr zwischen drei Routen wählen. Nehmt den schneebedeckten Rand an der linken Seite und rast dann durch den Tunnel in das Gebirge.

Aquilaris Classic – Aquilaris

Für diesen Kurs braucht ihr einige Übung, denn die verwinkelten Tunnels, scharfen Kurven und regelmäßig auftauchenden Gebilde können euren Pod-Racer stark beschädigen. Nach ein paar Übungsrunden solltet ihr aber auch diesen Kurs mit Höchstgeschwindigkeit durchrasen können.

Der erste fiese Bereich befindet sich gleich nach dem Start, hier stehen Säulen in der Mitte, die umflogen werden müssen. Ihr braucht

dabei nicht vom Gas zu gehen, in der ersten Runde ist diese Stelle jedoch aufgrund der dicht gedrängten Konkurrenz schwierig zu meistern.

Der Streckenverlauf in den Unterwasser-Tunnels ist beim ersten Durchflug nur schwer

zu erkennen. Die Tunnels schlängeln sich von einer Seite zur anderen, und oft werdet ihr hier wie eine Flipperkugel hin und her geschleudert.

Ihr gelangt schließlich in einen Tunnel mit zwei Metalltüren. Eine der beiden Türen ist offen, es ist jedoch nur sehr schwer zu erkennen, welche Tür geöffnet ist. Nach diesen beiden Türen folgt ein weiteres Paar, hier sind blitzschnelle

Reaktionen erforderlich, um die offenen Türen zu erwischen.

Am Ende der Runde düst ihr wieder in einen Tunnel, haltet euch hier rechts, da auf der linken Seite ein Hindernis auf euch wartet.

Auf den letzten Metern müßt ihr eine scharfe Drehung ausführen, da sich die Strecke unerwartet gabelt.

Überlegt euch beim Anflug, welche Route ihr nehmen wollt, und bremst kurz ab, bevor ihr die rot und weiß gefärbten Winkel berührt. Mit etwas Übung könnt ihr diese Kurve mit voller Geschwindigkeit nehmen.

Malastare 100 – Malastare

Genau wie auf dem Mon Gazza Speedway könnt ihr dank der langen Geraden auch auf die-

sem Kurs auf die Tube drücken. Die Bremse müßt ihr nur bei einigen engen Kurven einsetzen.

Kurz vor dem Sumpf solltet ihr auf den großen, schmalen Fels in der Streckenmitte achten. Dieser ist nur

schwer auszumachen, haltet euch nach der ersten Kurve rechts, um nicht mit ihm zu kollidieren.

Aufgrund des aufsteigenden grünen Nebels fällt die Orientierung beim Sumpfgebiet nicht immer

leicht. Es ist schwer, den Kurs auf der anderen Seite zu erkennen, düst daher auf die beiden kleinen, entfernten Lichter zu. Wenn ihr diese passiert habt, findet ihr euch auf der Hauptstrecke wieder.

Kurz nach der Hälfte des Kurses gelangt ihr an eine kleine Abkürzung an der rechten Streckenseite. Diese ist schwer zu erkennen, da es sich um einen Schlammhügel handelt. Mit dieser Abzweigung verkürzt ihr die vor euch liegende, langgezogene Kurve.

Am Ende der Strecke erwartet euch ein gewaltiger Sprung. Dieser wird gemeistert, indem ihr beim Anflug den Boost aktiviert und dann den Analogstick nach hinten zieht, um über den Abgrund zum anderen Streckenteil zu gleiten. Diesen Sprung bewältigt ihr nur mit viel Übung, da ein kleiner Ruckler ausreicht, um den Boost zu stoppen und euch in den gähnenden Abgrund stürzen zu lassen.

Vergeltung – Oovo IV

Mit dieser anspruchsvollen Strecke nimmt die Dramatik zu. Hier gibt es eigentlich keine Gelegenheit, die Booster einzusetzen. Die Spurbreite des Kurses wechselt ständig zwischen weit und eng, wodurch es schwierig wird, ohne größere Beschädigungen ins Ziel zu kommen.

Die der Startkurve folgende Biegung ist besonders scharf und mündet in einen engen Streckenabschnitt. Diese Kurve ist zwar schwer zu erkennen, aber mit ein bißchen Übung gleitet ihr instinktiv durch diese hindurch. Prinzipiell kann diese Kurve darüber entscheiden, ob ihr als Erster oder als Letzter durch das Ziel geht.

Viele der Tunnels in dieser Spielstufe sind sehr dunkel und erschweren es euch, der Strecke zu folgen. Die größte Gefahr besteht darin, daß ihr in die zwei zentralen Strukturen rauscht, mit denen ihr zusammenstoßen könnt, bevor ihr sie überhaupt bemerkt. Hier sind schnelle Reaktionen gefragt.

Eine weitere Herausforderung stellen die drei rotierenden Sensen auf dem folgenden Streckenabschnitt dar. Zwar mag es so aussehen, als könnten sie euch nichts anhaben, da sie so hoch hängen. Aber sie können! Ihr müßt zwischen den Sensen hindurch, während diese sich drehen. Mit dem richtigen Augenmaß kommt ihr aber an dieser Stelle vorbei, ohne daß ihr die Luftbremsen einsetzen müßt.

Nach der Haarnadelkurve erwartet euch das nächste Hindernis.

Hier braucht ihr auch etwas Glück, um durchzukommen. Dabei handelt es sich um ein Loch, das gerade so weit ist, daß ihr euren Pod-Racer hindurchzwängen könnt.

Der Haken an der Sache ist, daß die Öffnung zwischen einer horizontalen und einer vertikalen Lage wechselt. Beim Anflug ist es unmöglich, abzuschätzen, ob ein Wechsel bevorsteht oder nicht. Fahrt einfach draufzu und heizt durch.

Die Anti-Schwerkraft-Röhren mögen zunächst etwas verwirrend erscheinen, aber ihr müßt euer Gefährt durch dieses mit Felsen bepflasterte Areal hindurchmanövrieren.
Passiert den pinkfarbenen Laser, ohne ihn zu berühren, und umkreist dann die drei Strahler. Nochmals: Übung macht den Meister!

Spice Mine Run – Mon Gazza

Der zweite Kurs auf Mon Gazza ist um ein Vielfaches schwieriger. Da weite Teile der Piste im Dunklen liegen, ist es nicht leicht, die Orientierung zu behalten, insbesondere wegen der unterschiedlichen Routen, denen ihr folgen könnt.

Als erstes müßt ihr auf den großen Streckenteiler achten,

der schon nach kurzer Zeit sichtbar wird. Die Startgerade bietet euch die einzige Möglichkeit, eine günstige Position zu erringen und Abstand zum Feld zu gewinnen. Umfahrt dann das Trennteil mit Höchstgeschwindigkeit.

Sobald ihr in den staubigen Minenkomplex einfahrt,

müßt ihr eine Passage auswählen, die den Fähigkeiten eures Fahrzeug am besten entspricht, und auf dieser bleiben. Hier ist etwas Übung gefragt. Aber ihr müßt diesen Bereich mit hoher Geschwindigkeit meistern, denn die anderen Rennteilnehmer bleiben euch während des gesamten Rennens dicht auf den Fersen.

Sobald ihr den ersten Minenkomplex verlaßt,

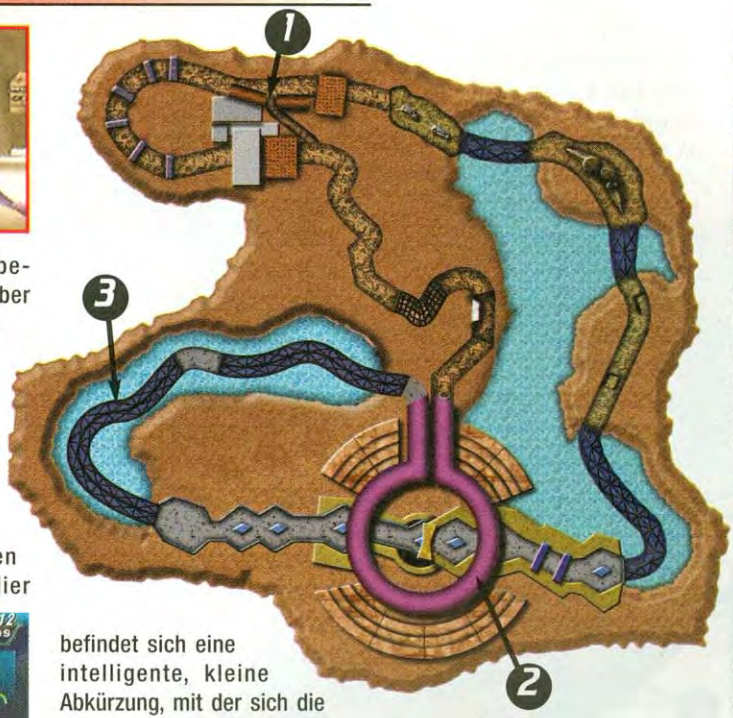
kommt ihr auch schon zu einer Drei-Wege-Gabelung. Mit der mittleren Route seid ihr auf der sicheren Seite, da ihr hier geradeaus weiterbrausen könnt. Die nächste Kurve ist jedoch sehr eng, so daß ihr eventuell ein wenig auf die Luftbremsen tippen müßt.
In dieser gefährlichen Umgebung findet sich eine ganze Serie gebogener Barrieren, die unvorsichtige Piloten wild durch den ganzen Streckenbereich purzeln lassen. Und solche zeitraubenden Kapriolen könnt ihr euch definitiv nicht leisten, wenn euch die Verfolger im Nacken sitzen.

Gegen Ende des Kurses kommt ihr zu einer letzten Gabelung. Diese führt den Streckenverlauf in zwei gewundene Tunnels. Der zur Linken ist der kürzere, hat aber eine engere Kurve als der zur Rechten. Auch hier solltet ihr eure Entscheidung davon abhängig machen, mit welchem Fahrzeug ihr angetreten seid.

Semi-Pro-Klasse

Versunkene Stadt – Aquilaris

Die erste Hälfte dieses Kurses entspricht exakt der Aquilaris-Classic-Strecke, die unter Amateur-Pod-Racing-Turnier beschrieben wurde. Sie hat aber jetzt eine trickreiche Verlängerung am Ende erhalten, für die ihr etwas Übung benötigen werdet.



Dieser Kurs beginnt wie der Aquilaris-Classic-Kurs. Der hinzugefügte Abschnitt beginnt, wenn ihr in den Minenkomplex einfliegt. Hier

befindet sich eine intelligente, kleine Abkürzung, mit der sich die weitläufigere Kurve umgehen läßt. Achtet auf ein rostiges Metallrohr, das auf der rechten Seite der Piste liegt. Wenn ihr dort hindurchfliegt, könnt ihr nach links schwenken und eine lange Passage des Kurses abkürzen.

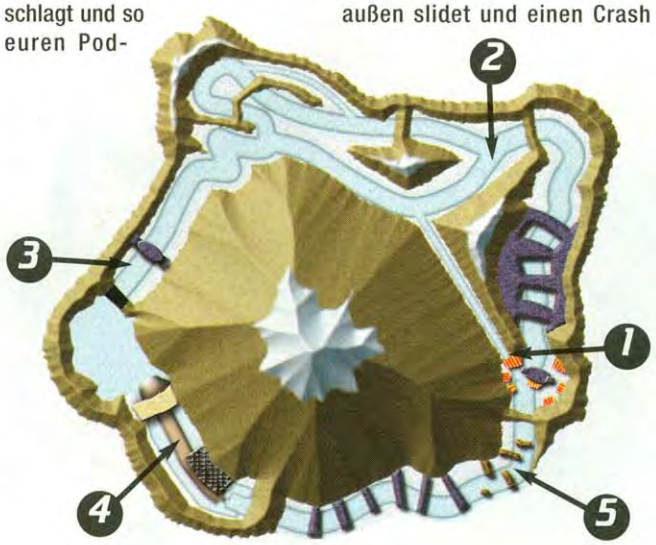
Wenn ihr den Minenkomplex verlaßt, stellt ihr fest, daß ihr um die ursprüngliche Startgerade der Strecke herumfahrt. Dieser lang gezogene Abschnitt ist sehr eng. Wenn ihr von den anderen Fahrern umringt seid, besteht die Gefahr, daß ihr um mehrere Plätze zurückgeworfen werdet. Bevor ihr wieder auf den ursprünglichen Aquilaris-Classic-Kurs stoßt, müßt ihr durch eine Abfolge von gewundenen Tunnels. Solange die Strecke vor euch frei ist, könnt ihr diese mit Vollgas nehmen. Aber schon eine Berührung kann euch ins Trudeln bringen. Haltet euch daher immer in der Streckenmitte.

Howler-Schlucht – Ando Prime

Die Howler-Schlucht ähnelt Beedos Schreckenspfad, doch verlangt dieser Kurs schnelle Reflexe und die Fähigkeit, sauber durch Kurven zu fahren. Denn hier gibt es viele Hindernisse und abzweigende Routen.

Ihr erinnert euch sicher an eine ähnliche Stelle in Beedo Schreckenspfad. Die Abkürzung bleibt dieselbe, und ihr müßt bis zur zweiten Runde warten, bevor ihr sie benutzen könnt.
In der ersten Runde – oder falls ihr euch in der zweiten oder dritten Runde gegen die Abkürzung entscheidet – fahrt ihr durch eine Höhle und kommt an eine Gabelung in der Strecke.

Wenn ihr euch für die linke Route entscheidet, spart ihr euch einen großen Streckenabschnitt und kürzt geschickt ab.
Bei der Anfahrt auf den Tempel ist der dahinterliegende Sprung schwer zu erkennen. Durch Boosten und Schweben könnt ihr am ehesten verhindern, daß ihr hart auf den Boden aufschlagt und so euren Pod-Racer beschädigt. Ihr müßt jedoch darauf achten, daß ihr nicht zu weit schwebt. Anderenfalls fallt ihr in die dort liegende Schlucht.
Wenn ihr nach dem Sprung auf dem Eisfeld aufschlagt, müßt ihr sorgfältig auf die Mitte der nun vor euch liegenden Metallrampe zusteuern. Es besteht die Gefahr, daß ihr zu weit nach außen slidet und einen Crash habt. Aber mit ein wenig Feingefühl meistert ihr die Stelle ohne Schaden. Im nächsten Streckenabschnitt könnt ihr unter drei möglichen Routen wählen. Der mittlere Weg ist der



schnellste, aber auch der bei weitem gefährlichste. Es ist nicht einfach, die zwei dünnen Risse in der Wand zu passieren. Hier überlebt ihr nur, wenn ihr euer Vehikel mit den C-Rechts- oder C-Links-Tasten herumwerft. Als besserer Weg empfiehlt sich die Route zur Rechten durch den Gully. Er ist zwar sehr eng, aber wenn ihr sorgsam lenkt, könnt ihr bis zu fünfmal beschleunigen, um verlorene Zeit wieder gutzumachen.

Der letzte Abschnitt des Kurses fordert schnelle Reaktionen von euch, da ihr durch einen aus Felshindernissen gebildeten Slalom-Parcours müßt. Hier offenbart die Steuerung des Pod-Racers ihre wahren Stärken.

Dug Derby – Malastare

Dies ist ein leichter und einfacher Kurs, bei dem ihr euren

Pod-Racer bis zum Limit ausreizen könnt. Es gibt zwar einige tückische Kurven, die ihr beachten müßt, aber ansonsten müßt ihr euch nur vor die anderen Piloten setzen und eine gleichbleibend hohe Geschwindigkeit halten – dann ist der Sieg euer!

Genau hinter der ersten Kurve befindet sich die einzige Abkürzung des Kurses. Diese ist schwer zu erkennen, da sie sich kaum von dem Gebirgshintergrund abhebt. Wenn ihr sie aber erspäht, sollt-

tet ihr diese Strecke nutzen, um eine weitaus längere Kurve zu umgehen.

Der erste Höhlentunnel, in den ihr einfahrt, mag euch überraschen. Er ist äußerst eng. Haltet euch bei der Einfahrt auf der linken Seite der Strecke und fahrt vorsichtig durch. Der Streckenverlauf ist etwas schwer zu erkennen, da der Tunnel recht dunkel ist. Sollten sich andere Fahrzeuge in eurer Nähe befinden, müßt ihr mit ein paar Schäden rechnen.

Habt ihr den schmalen Tunnel verlassen, stellt nur noch der Felsen, der auf der linken Seite des Kurses aufragt, ein Hindernis dar. Diesem auszuweichen, kann insofern schwierig werden, da er direkt hinter einer Kurve liegt. Sobald ihr aber wißt, wo sich der Felsen befindet, seid ihr darauf vorbereitet und schwingt euren Pod-Racer locker an ihm vorbei.

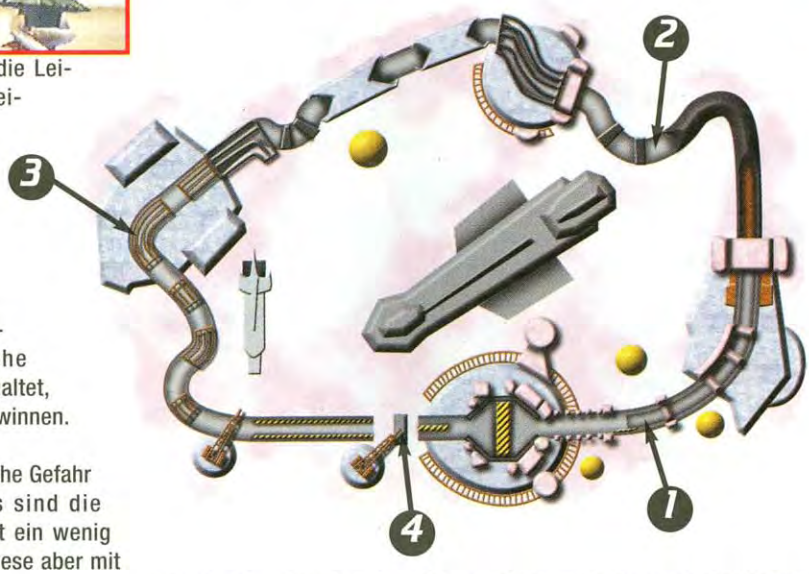
Scrapper-Rennen – Ord Isanna

Habt ihr einen Pod-Racer, der sich exzellent steuern läßt, könnt ihr ihn hier hervorragend an die Leistungsgrenzen treiben. Es gibt zwar einige schwierige Stellen, aber wenn ihr euch am Start vor die anderen Fahrer setzt und konsequent eine hohe Geschwindigkeit haltet, könnt ihr leicht gewinnen.

Der einzige wirkliche Gefahr auf diesem Kurs sind die engen Stellen. Mit ein wenig Übung könnt ihr diese aber mit Vollgas nehmen.

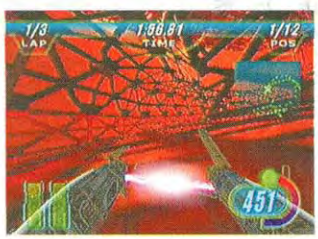
Korrigiert durch leichte Lenkbewegungen eure Position, um euch in der Mitte des Kurses zu halten. Tödlich wird es nur, wenn ihr von anderen Piloten eingekreist seid. Seht also zu, daß ihr Abstand zu diesen haltet.

Nach der ersten engen Passage fallt ihr in einen röhrenförmigen Gully.



Das ist eine gute Gelegenheit, um ein paar Boosts einzusetzen.

Aber Vorsicht: Wenn ihr zu schnell aus der Rinne herausdüst, brettert ihr genau in die Wand der sich anschließenden Kurve. Da euch das definitiv zerschmettern würde, müßt ihr beim Verlassen des Tunnels die Luftbremsen einsetzen.



Auf den Gully folgt ein weiterer Abschnitt, auf dem ihr Boosts verwenden könnt.

Ihr müßt aber auf die Rechtskurve achten, die euch derart überraschen kann, daß ihr nicht mehr ausweichen könnt.

Beim Eintritt auf die Zielgerade müßt ihr einen weiten Sprung machen.

Bleibt in der Mitte der Strecke und sammelt eure Boost-Energie. Ihr müßt durch die Lücke in einem Metallblock springen, der von einem Kran gehalten wird.

Solange ihr mittig bleibt und den Boost verwendet, überquert ihr die Ziellinie ungeschoren.

Zugga Challenge - Mon Gazza

Zugga-Pokal – Mon Gazza
Diese Strecke ähnelt stark dem Spice Mine Run vom vorhergegangenen Turnier. Der ganze Kurs kann sehr schnell befahren werden.

Es gibt zwar ein paar verzwickte Momente, in denen sich die Strecke in mehrere Routen aufteilt, aber nach ein paar Übungsrunden bekommt ihr den Parcours gut in den Griff.

Wenn ihr die Stadt, in der ihr startet, verlassen habt, pflügt ihr durch den roten Sand des Minengebietes.
Ihr müßt vorsichtig den drei großen Fördermaschinen ausweichen, die dort herumfahren. Der beste Weg, eine Kollision zu vermeiden, ist, zwischen ihren Transportketten durchzufliegen. Habt ihr die vierte Fördermaschine passiert, jagt ihr auf einen großen Streckenteiler zu. Da die rechte und die linke Route gleich lang sind, nehmt ihr einfach den Weg, in den ihr am leichtesten einbiegen könnt.
Wie auch beim Spice Mine Run rast ihr nun durch einen gewundenen Gerüst-Tunnel. Ihr könnt zwischen zwei Passagen wählen. Die rechte ist kürzer, aber enger. Die linke ist länger, aber leichter zu befahren. Auch hier hängt die Entscheidung davon ab, mit welchem Pod-Racer ihr über den Kurs heizt.
Wenn ihr die gewundenen Tunnels verlaßt, rast ihr durch einen weiteren Tunnel, der einige fiese Kurven bietet.
Hier müßt ihr ab und an die Luftbremsen benutzen, um nicht an den Wänden hängenzubleiben.

Nach der Ausfahrt aus dem Tunnel müßt ihr euch in der Streckenmitte positionieren und den Controll-Stick nach vorne drücken, um das Boost-Meter aufzufüllen. Voraus liegt ein Sprung, den ihr mit einem Boost bewältigen müßt.

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Erhältlich bei
Theo KRANZ VERSAND
Tel. 0931/3545219
und im gut sortiertem Fachhandel

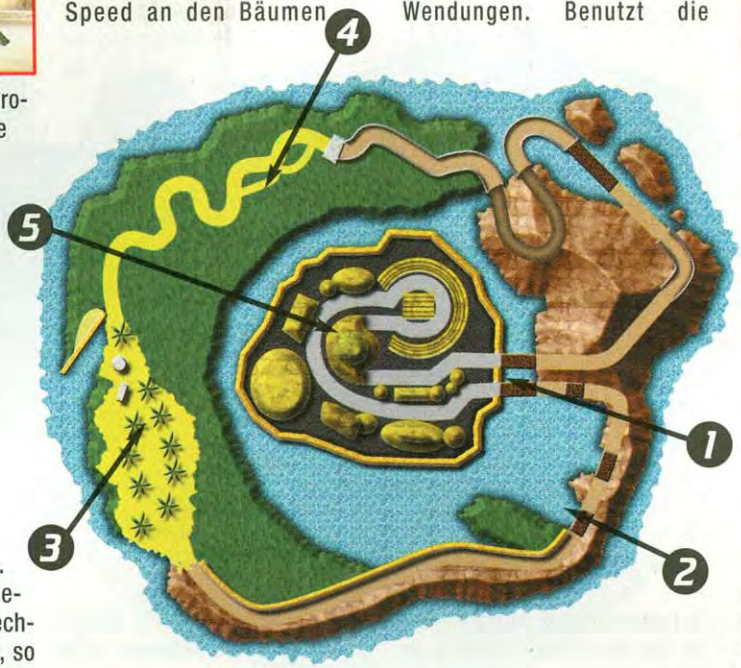
Im Exclusivertrieb durch
dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Baroo-Küste - Baroonda

Diesen Kurs könnt ihr grundsätzlich mit Vollgas nehmen. Hier bekommt ihr aber zum ersten Mal ein ernsthaftes Problem mit der Konkurrenz. Sie wird euch gnadenlos verfolgen. Ihr dürft also keine Fehler machen.

Die Stadt wird von einer engen Strecke durchzogen, und ihr werdet häufig von den Wänden abprallen, falls ihr nicht schon einen Vorsprung gegenüber den anderen Piloten habt.
Verlaßt ihr das Stadtgebiet, haltet ihr euch auf der ersten Brücke links. Denn die sich sofort anschließende Brücke hat auf der rechten Seite keine Begrenzung, so daß es sehr leicht passieren kann, daß ihr in den Canyon rutscht.

Der Strandabschnitt ist schön weit, so daß ihr so viele Boosts wie möglich verwenden solltet. Ihr müßt dann zwar mit High-Speed an den Bäumen vorbei, aber das Risiko lohnt sich, um noch mehr Distanz zwischen euch und die anderen zu bringen.
Wenn ihr den Strandabschnitt verlaßt, folgt eine Serie scharfer Wendungen. Benutzt die Abbrems- und Herumschleuder-Technik. Drückt, falls nötig, auf die Bremse. In dieser Region befinden sich auch einige lohnende Abkürzungen, die nicht leicht zu finden sind. Achtet auf die Blätteransammlung an der rechten Wand hinter der dritten Kurve. Wenn ihr hindurchfahrt, führt ein versteckter Weg zu einem zweiten Blätternetz, durch das ihr auch hindurch brettern könnt.

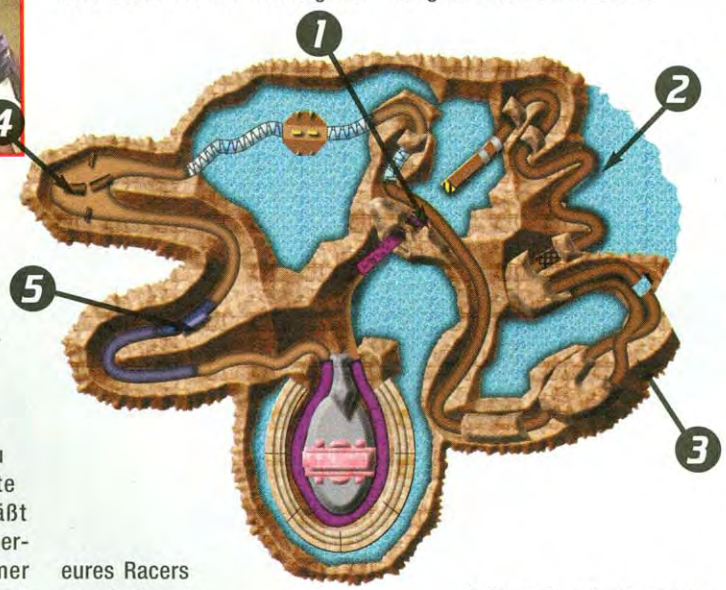


Auf der Zielgeraden schwirrt ihr durch ein großes Gebäude. Beachtet dort die Säulenreihe in der Mitte der Strecke. Eine Kollision kann euch hier aus dem Rennen hauen. Das ist vor allem ärgerlich, wenn ihr in der letzten Runde seid.

Bumpy's Todesritt - Aquilaris

Dies ist das letzte Rennen in der Semi-Pro-Klasse. Und es ist sehr schwer. Einerseits geben die anderen Piloten nicht kampflos auf. Andererseits hat die Strecke einige üble Wendungen, Kurven und Sprünge. Macht euch also mit dem Kurs vertraut, bevor ihr loslegt.

Die ersten Sprünge auf diesem Kurs sind leicht zu bewältigen, aber der letzte auf der ersten Geraden läßt sich nur mit einem Boost überwinden. Da die Gegner immer an eurem Heck hängen, kann eben dieser Sprung zur rennentscheidenden Stelle werden – insbesondere, wenn ihr in der letzten Runde seid.
Eine der schwierigsten Passagen der Strecke ist dieser Abschnitt, der aus einer Serie von Haarnadelkurven besteht. Hier müßt ihr die Wendigkeit eures Racers ausnutzen.
Abbremsen und Driften wirken hier Wunder.
Nach der verwinkelten Geraden müßt ihr euch zwischen zwei Routen entscheiden. Manchmal werdet ihr nicht wie die anderen Fahrer auf die tiefer gelegene Passage fahren, die die längere von beiden ist. Ihr fallt auch auf die untere Strecke, wenn ihr zu schnell um die Kurve jagt.



Ihr mußt die sich öffnenden und schließenden Türen schon zuvor meistern, und diese sollten mit derselben Technik angegangen werden. Da es wieder unmöglich ist, abzuschätzen, welche offen sein werden, braucht ihr schnelle Reflexe und eine Portion Glück, um durchzuschlüpfen.

Wie bei den anderen Aquilaris-Varianten gibt es auch hier die Abkürzung durch die rostige Röhre. Die anderen Fahrer benutzen sie auch, also tut es ihnen gleich.
Haltet euch im letzten Tunnel auf der linken Seite. Anderenfalls bleibt ihr an der Blockade im Tunnelinneren hängen.

Nun solltet ihr mit der Geschwindigkeit und Steuerung klarkommen und die Amateur- und die Semi-Pro-Klasse gewonnen haben. Falls nicht, übt fleißig im Time-Attack-Modus, um zu gewinnen und die weiteren Strecken zu öffnen. Im nächsten Monat begleiten wir euch durch die Galaxis- und die Elite-Klasse.

① ☎ 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-20 h
Sa 9-16 h
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats August:(N64):

C & C 104,99 (inkl. Versand)

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

N64 TOP 10

Duke Nukem Zero	104,99
NBA Live 99	94,99
Shadowgate*	104,99
Star Wars: Racer	109,99
Rogue Squadron	104,99
Tonic Trouble	104,99
Turok 2	84,99
V-Rally 99	94,99
WWf Warzone	102,99
Zelda	104,99

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 49,99 frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 11.7.99 *= noch nicht verfügbar am 11.7.
N = Neu im Programm **P** = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PSX SOFTWARE

360*	84,99		Hard Edge	92,99	
5th Element	99,99		Heart of Darkness	49,99	
Abe's Oddysee	49,99		Hercules	49,99	
Abe's Oddysee 2	84,99		Hot Wheels*	89,99	N
Ace Combat 2*	99,99	N	Hugo 1	84,99	
Actua Ice Hockey 2*	84,99		Hugo 2*	84,99	
Actua Soccer 3	79,99		I.S.S. Pro Platinum	49,99	
AK Tennis*	79,99		International Track & Field	49,99	
Akuji	84,99		Kensei Sacred Fist	89,99	
Air Combat Plat.	49,99		Kingsley	84,99	
Alien Resurrection*	89,99		KKND	89,99	
Alien Triology	49,99		Klonoa*	99,99	N
Alundra	49,99		Kula World	99,99	
Anna Kourn. Tennis	89,99		Leg. of Kain: Soul Raver	92,99	
Apocalypse	87,99		Lemmings	49,99	
Asterix	87,99		Live Wire*	79,99	
Atlantis	84,99		Lost World Plat.	49,99	
Attack of t. Saucerman*	89,99	P	Lucky Luke	89,99	
Azure Dreams	89,99		Madden NFL 2000	89,99	N
Baphomets Fluch 2	99,99		Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99	
Baseball 2000*	79,99	N	Medievil	99,99	
Beast Wars	49,99		Megaman Legends	79,99	
Big Air	84,99		Megaman X4	79,99	
Big Race USA	84,99		Metal Gear Solid*	89,99	
Blasto*	89,99	N	Mickey's World	49,99	
Blaze & Blade	92,99		Micro Machines V3	49,99	
Blood Line*	89,99		Miss. Impossible*	a.A.	
Bloody Roar 2	82,99		Monkey Hero	87,99	
Bomberman	74,99		Monopoly	59,99	
dto. Fantasy Racing	82,99		Monster Seed	92,99	
dto. World	89,99		Moto Racer Plat.*	49,99	
Box Champions	84,99		Moto Racer 2	84,99	
Breath of Fire 3	89,99		Music	89,99	
dto. Special Ed.	102,99		NBA Live 99	84,99	
Bugs Bunny*	92,99		Need 4 Speed 3	84,99	
Bugs Life	99,99		Need 4 Speed 4	89,99	
Bundesliga Stars 2000	79,99	N	NFL Blitz*	77,99	
Bust a Groove	79,99		NHL Hockey 99	89,99	
Bust a Move 2	49,99		NHL 2000*	89,99	N
Bust a Move 3	49,99		Ninja	94,99	
Bust a Move 4*	67,99		O.D.T.	49,99	
C3 Racing	82,99		Pandemonium	49,99	
Cardinal Syn	79,99		Pet in TV	89,99	N
Castlevania	49,99		Pharao*	97,99	
Caesar's World 2*	79,99		Player Manager	94,99	
Carmageddon dt.*	79,99		Pitfall 3D-Beyond	49,99	
Centipede*	87,99		Point Blank	89,99	
Cheatbuch	**24,99**		Pool Hustler*	92,99	
Civilisation 2*	87,99		Populous	84,99	
C & C 1 Platinium	49,99		Porsche Challenge	49,99	
C & C 2 Plat.*	49,99		Poy Poy 2*	89,99	
C & C Gegenschlag	82,99				
Colin McRae Rally	84,99				
Colony Wars: Veng.	99,99	P			
Constructor	49,99				
Cool Boarder Plat. 2	49,99				
Crash Bandicoot 2	49,99				
Crash Bandicoot 3	99,99				
Croc 2*	89,99				
Dark Stalker 3	94,99				
Destruction Derby 2	49,99				
Diablo	49,99	P			
Driver*	84,99				
Duke Nuken: Time	82,99				
Earthworm Jim 3D*	84,99				
Formel 1 97	49,99				
Fifa 98	49,99				
Fifa 99	84,99				
Final Fantasy /*	49,99				
Formel 1 98	109,99	P			
G-Police	49,99				
G-Police 2*	99,99	P			
Gex – Deep over ..*	92,99				
Ghost in the Shell	99,99	P			
Global Domination	99,99	P			
Gran Tourismo	49,99				
Grand Theft Auto	49,99				
GTA London	49,99				
GTA + London	74,99				
Guardian Crusade	74,99				

Machen Sie Ihren **eigenen**
Preisvergleich!
Dann schaut aber einer
blöd!!!
oder so ähnlich ..

Ganz zu Schweigen von Service, Freundlichkeit und dem breiten Sortiment!!!

Silent Hill* 89,99

Premier Manager99	79,99		Tomb Raider 3	89,99	
Pro 18 Golf	99,99	P	Tombi	99,99	
Pro Pinball: Timesh.	99,99	N	Tommi Mäkinen	84,99	
Pulse (Depth)	89,99	P	Treasures of the Deep	99,99	
Puma Street Soccer	89,99		Triple Play Baseball	89,99	
R-Type Delta	89,99	N	Tunguska*	82,99	
Racing Simul. 2	84,99		Ubik*	84,99	
Rage Racer	109,99		UEFA 98/99	92,99	
Rallycross 2*	89,99		V 2000	84,99	
Rally Masters*	79,99		V-Rallye	49,99	
Rampage 2*	84,99		V-Rally 2*	94,99	
Rayman	49,99		Versailles*	97,99	
Rayman 2*	84,99		Victory Boxing 2	79,99	
Rainbow Six*	89,99		Vigilante 8	57,99	
R-Type	79,99		Virtual Baseball 99	79,99	
RC Stunt Copter*	82,99		Virus*	84,99	
Rebel Assault 2	92,99		Viva Fußball	82,99	
Resident Evil Directors Cut	82,99		Vs.	97,99	
Teil 1 Platinium	49,99		Warhammer 2 (Dark O.)	89,99	
Retro Force*	99,99	P	Warzone 2100*	84,99	
Ridge Racer Revolution	49,99		Wild 9's	82,99	
Ridge Racer 4*	99,99		Wild Arms*	89,99	N
Risiko	67,99		Wing Over 2	79,99	
			WipEout 2097	49,99	
			World League Soccer 98	84,99	
			Worms Platinium	49,99	
			WWF Attitude*	79,99	
			WWF Warzone	64,99	
			X-Game Pro Boarder	99,99	
			Yoyo's Puzzle Park	74,99	
			Zero Devide 2*	79,99	

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

PC Software führen wir auch!

Rival School	82,99		Mission Impossible	94,99	
Riven	64,99		Monster Truck Mad.*	89,99	
Road Rash	49,99		Mystical Ninja	139,99	
Road Rash 3D	84,99		NBA Live 99	94,99	
Rollcage	99,99	P	NFL Blitz*	102,99	
Rugrats*	87,99		Off Road	117,99	
Running Wild	89,99		Olympic Hockey 98	99,99	P
Sensible Soccer 2000	74,99		Playmobil Hype	104,99	
Shanghai True Val.	92,99		Racing Sim 2	104,99	
Silent Hill	billig!!!		Rampage 2 Univ. t.*	104,99	
Sled Storm*	89,99	N	Rayman 2	104,99	
Small Soldiers	82,99		Rush 2 Extreme*	104,99	
Soul Blade*	49,99		Rush 2 Racing*	99,99	
South Park*	79,99		Scars (VR 3000)	104,99	
Soviet Strike	49,99		Shadowgate*	104,99	
Spice World	59,99	N	Snowboard Kids 2	87,99	
Sports Car GT*	84,99		Southpark*	97,99	
Spyro the Dragon	99,99		Star Wars: Racer*	109,99	
Star Wars: Racer*	89,99		Rogue Squadron	104,99	
Dunkle Bedrohung	89,99		Snowboard Kids 1	69,99	
Streak*	79,99		Starshot	99,99	
Street Fight. Coll. 2	74,99		The New Tetris*	89,99	
Street Fighter EX Plus	82,99		Tonic Trouble	104,99	
Street Skater*	84,99		Top Gear Rally	89,99	
Supercross feat. Swing	72,99		Turok	79,99	
Jeremy Mcgregor	49,99				
Streetfighter Alpha 3	84,99				
Super Pang Coll.	89,99				
Super Pocket Fight.	79,99				
Tai Fu	82,99				
Tanktics*	79,99				
Tekken 2 Platin.	49,99				
Tekken 3	109,99				
Test Drive 5	84,99				
Test Drive 4 x 4	84,99				
The unholy War*	79,99				
Theme Hospital	89,99				
Tiger Woods 99	84,99				
TOCA Platinium	49,99				
TOCA 2	84,99				
Tomb Raider 1	49,99				
Tomb Raider 2	49,99				

Memory Cards

Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**14,99**
120 Slot	**34,99**
360 Slot	**44,99**
720 Slot	**59,99**
1080 Slot	**64,99**
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Contr.	69,99
Playstation Tasche	49,99
Predator Lichtpistole	49,99
Predator 2 Silver	69,99

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DMd / Min.

Protector Gun	34,99

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

Turok 2	**84,99**
V-Rallye 99	**94,99**
Vigilante 8*	109,99
Virtual Pool	102,99
Wave Race	69,99
Wipeout 64	119,99
WWF: Warzone	102,99
Zelda	104,99

Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 + Star Wars	299,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
Controller bunt	57,99
Controller Mad Catz	54,99
Expansion Pak	**67,99**
Gamebuster	89,99
Lenkrad m. Rumbel	104,99
Memory Card 1MB	**19,99**
dto. farbig	**19,99**
Powerflash	84,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF Unit	29,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pack (Nint)	39,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	19,99

Action Figuren

Neu!	
Crash Bandicoot je	29,99
Duke Nukem je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft je	24,99
Wing Commander je	19,99

Race Station Shock	94,99		Extreme G 2	97,99	
Scart Kabel Audio	19,99		F 1 Pole Position	69,99	
Scorpion Gun	**69,99**		F1 World Grand Pr.	69,99	
Space Station	39,99		F Zero X	87,99	
Verlängerungskabel für Pads/ Dual Shock	19,99		Fifa 99	104,99	
X-Ploder Cheat	79,99		Flying Dragoons	102,99	
X-Ploder Pro	107,99		Gex 64	104,99	

N64 SOFTWARE

All Star Baseball 2000	97,99		Glover	87,99	
All Star Tennis 99*	104,99		Piggy's Recking Balls	97,99	
Bust a Move 3	97,99		**ISS 98**	**89,99**	
Carmageddon dt.*	a.A.		Jet Force Gemini*	109,99	
Charlies Blast T.*	87,99		Mario Kart	69,99	
C & C*	104,99		Mario Party	87,99	
Cruis'n USA	69,99		Micro Machines	122,99	
Duke Nukem Zero*	104,99		Milo's Astro Bowling	102,99	
Earthworm Jim 3D	102,99				

Gamestar - Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
(Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben.)
Durchführung der Befragung: wp Research im Auftrag von Gamestar
Unser Kommentar (in aller Bescheidenheit): **Yeeehaaaaa!!!!**

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	84,99
Analog Shock Pads	44,99
CD Case	29,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	59,99
Controller	24,99
Controller Infrarot	67,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Mad Catz	**119,99**
Link Kabel	19,99

DREAMCAST

Der gewerbliche Import der Dreamcast ist leider illegal.
Wir halten es nicht für vertretbar, ein Gerät zu verkaufen, bei dem es sehr zweifelhaft ist, ob Software– und Ersatzteilversorgung sichergestellt sind. Zufriedene Kunden sind uns wichtiger als eine schnelle Mark.
Zum 23.9.99 werden wir die deutsche Dreamcast zu traumhaften Konditionen liefern.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 -52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/51097820

10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Schillerstr. 42 – 030/3274374

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 – 03072325248

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 030/38304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4- 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6 – **Neu**

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352

89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

SHADOWGATE 64
TRAILS OF THE FOUR TOWERS

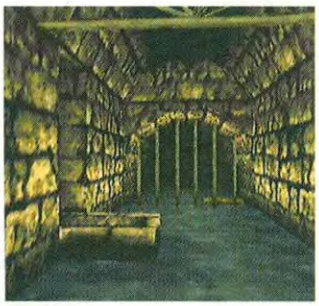
Shadowgate 64 ist mit seinen schweren Rätseln wirklich kein leichtes Spiel. Glücklicherweise helfen wir euch mit dem ersten Teil unserer Komplettlösung weiter und geben euch die nötige Unterstützung, damit Del seine Abenteuer bestehen kann.

Im Gefängnis

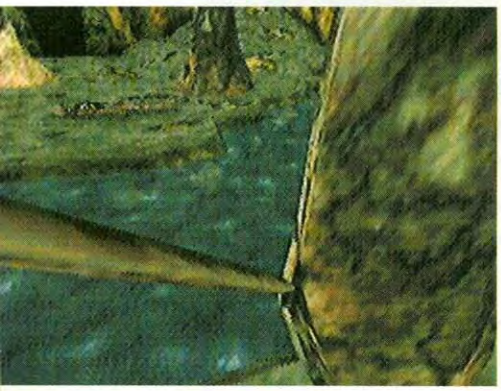
Zu Beginn des Spiels seht ihr, wie Del vom Kerkermeister durch eine dunkle Passage in seine Zelle geschleppt wird. Schaut euch nach dem Aufwachen ein wenig um und versucht, euch an die Umgebung zu gewöhnen. Links neben der Tür könnt ihr ein vergittertes Fenster sehen, das zur Nachbarzelle führt. Wenn ihr euch dem Fenster nähert, werdet ihr gefragt, ob ihr den Mann in der Zelle nebenan wecken wollt. Bejaht die Frage, um ein Gespräch mit ihm zu beginnen. Es handelt sich um Agaar, den Zauberer. Er wird später im Spiel noch eine wichtige Rolle spielen, so daß ihr euch seinen Standort gut merken solltet. Bald darauf erscheint der Wächter erneut und gibt euch etwas zu essen. Steckt den Knochen ein, der nach dem Verzehr übrig bleibt, und geht rüber zum behelfsmäßigen Bett aus Heu. Untersucht das Heu, woraufhin ihr gefragt werdet, ob ihr es bewegen wollt. Schiebt es zur Seite und versucht, die Falltür darunter zu öffnen. Benutzt den

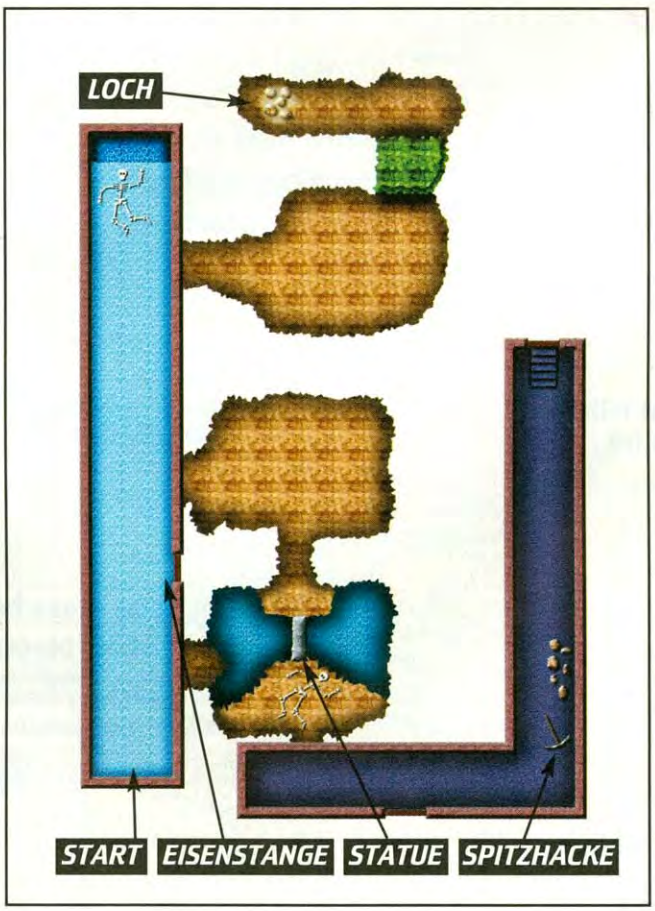
Knochen aus eurem Inventar, um sie zu öffnen, und flieht aus eurer Zelle, indem ihr euch durch die Falltür nach unten fallen laßt.

In der Kanalisation



Ihr seid direkt in einem schmalen Abwasserkanal gelandet, von dem drei Türen abzweigen und an dessen Ende sich ein tiefer Wasserabschnitt befindet. Geht zum Wasser, aber achtet darauf, keinen Fuß hineinzusetzen, anderenfalls endet das Spiel bereits an dieser Stelle. Schaut statt dessen nach unten, und ihr bemerkt das Skelett am Boden. Merkt euch dessen Position, da ihr auch das Skelett noch im späteren Verlauf des Spiels benötigen werdet. Geht als nächstes zum Gitter in der Wand zwischen den beiden unteren Türen. Ihr seht, daß nicht alle Stangen richtig fest

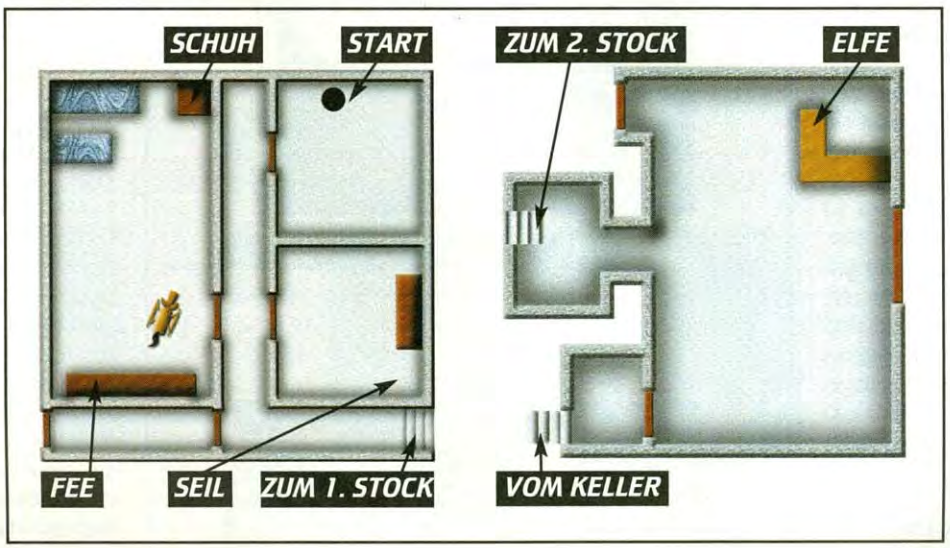




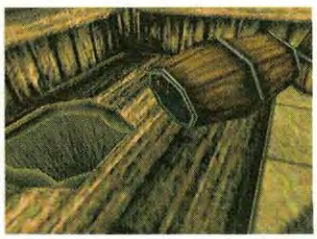
sitzen, so daß ein kleiner Ruck genügt, um eine der Eisenstangen in den Händen zu halten. Geht anschließend durch die mittlere Tür und gleich weiter durch die Tür auf der rechten Seite. Direkt vor euch seht ihr nun eine Statue und etwas Wasser dahinter. Ihr werdet bemerken, daß die Statue sehr wackelig ist und jeden Moment umkippen wird. Benutzt die Eisenstange am Sockel der Statue, bis diese umfällt und eine Brücke über dem Wasser bildet. Begebt euch vorsichtig zum anderen Ufer und ignoriert zunächst einmal den Geist, der euch am Ende der Brücke erscheint. Schaut nach unten, sobald ihr die andere Seite erreicht habt, wo sich ein weiteres Skelett befindet. Auch diesmal solltet ihr euch die Stelle gut einprägen. Geht durch die Tür in der

hinteren Wand und betretet einen steinernen Korridor. Hier findet ihr zwei Türen, die jedoch beide zu diesem Zeitpunkt noch verschlossen sind. Auf halbem Weg durch den Korridor stoßt ihr auf einen Abschnitt mit abgebröckelten Mauerstücken. Offensichtlich hat hier eine Grabung stattgefunden, denn gleich rechts findet ihr auch eine Spitzhacke auf dem Boden. Nehmt sie an euch und kehrt über die Statue zum Abwasserkanal zurück. Geht durch den Kanal bis zu dem Skelett und durchschreitet die Tür auf der rechten Seite. In der gegenüberliegenden Ecke des Raumes seht ihr einen Abschnitt mit grünem Gestein. Benutzt die Spitzhacke, um hinaufzuklettern und auf die andere Seite zu gelangen. Sobald ihr drüben seid, folgt ihr dem felsigen Korridor bis zum Ende. Über euch befinden sich nun ein paar lose Steine in der Decke. Benutzt wiederum die Spitzhacke, um einige der Steine nach unten fallen zu lassen. So entsteht ein Loch, durch das ihr die Kanalisation verlassen könnt.

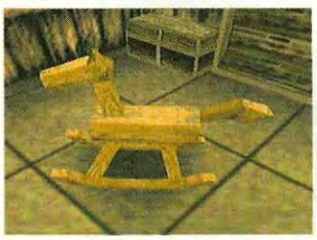
Schloßturm 1



Nachdem ihr erfolgreich aus eurer Zelle geflohen seid und auch die Kanalisation hinter euch gebracht habt, befindet ihr euch nun im ersten der vier Schloßtürme von Shadowgate. Neben den Fässern befindet sich noch eine Tür in der hinteren Wand des Raumes, die euch in einen Korridor führt. Nach einigen Schritten gelangt ihr an eine weitere Tür auf der linken Seite. In dem Raum dahinter befindet sich ein



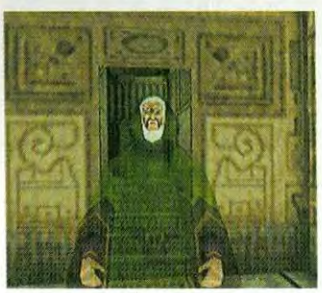
Stapel mit moderndem Holz, und rechts daneben findet ihr ein aufgerolltes Seil. Ihr solltet es mitnehmen, da ihr es braucht, um später aus dem Turm zu gelangen. Verlaßt den Raum, begebt euch zurück in den Korridor und geht gleich darauf durch die gegenüberliegende Tür. Ihr befindet euch nun in einer Art Kinderzimmer. Gebt



dem Schaukelpferd einen Stoß, woraufhin das Gekicher eines Kindes ertönt. Untersucht anschließend den großen Bücherschrank an der linken Seite, ihr findet die Feenstatue auf dem rechten Bord. Steckt die Statue ein und geht rüber zu dem kleinen Tisch in der anderen Ecke des Raumes, auf dem ein rosa Schuh steht. Ihr werdet bemerken, daß der Schuh auf seltsame Weise fest mit dem

Tisch verbunden zu sein scheint. Er ist Teil eines späteren Puzzles, so daß ihr im Moment keine Zeit damit zu verschwenden braucht. Verlaßt den Raum und folgt dem Korridor um die Ecke bis zu der Treppe am Ende des Ganges. Die Tür neben dem Kinderzimmer führt zurück zur Kanalisation, aber da sie verschlossen ist und euch der Schlüssel fehlt, könnt ihr sie zunächst ignorieren. Durch die

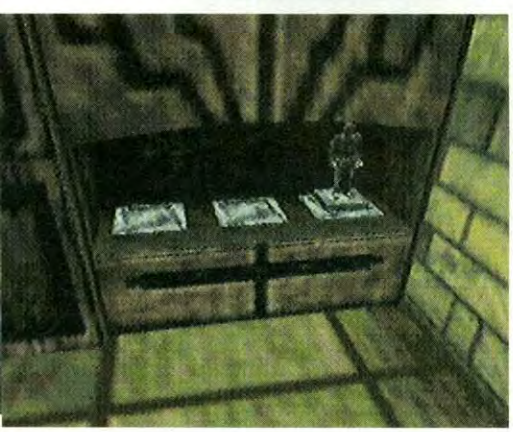
Tür am Ende der Treppe gelangt ihr in eine große Eingangshalle. Die großen Flügeltüren in der hinteren Wand führen nach außen, sie sind jedoch zur Zeit ebenso verschlossen wie die Tür in der Ecke des Raumes. In der gegenüberliegenden Ecke des Eingangs befindet sich eine Rezeption, an der ihr die graue Elfenstatue findet. Schnappt sie euch und geht durch den Korridor zu der Treppe, die in die zweite Etage führt. Dort angelangt, erscheint Lakmir, der Zauberer, direkt vor euch. Er redet von eurer Aufgabe und erzählt euch, daß er in diesem Turm seine Jünger ausgebildet hat. Geht anschließend die Treppe hoch in die nächste Etage. Ihr befindet euch nun in einer Bibliothek mit mehreren Bänken und drei Türen auf der anderen Seite. Auf der linken Seite werdet ihr ein Fenster mit ein paar Stufen davor bemerken, durch das ihr auf den Friedhof hinausschauen könnt. Ihr werdet später hierher

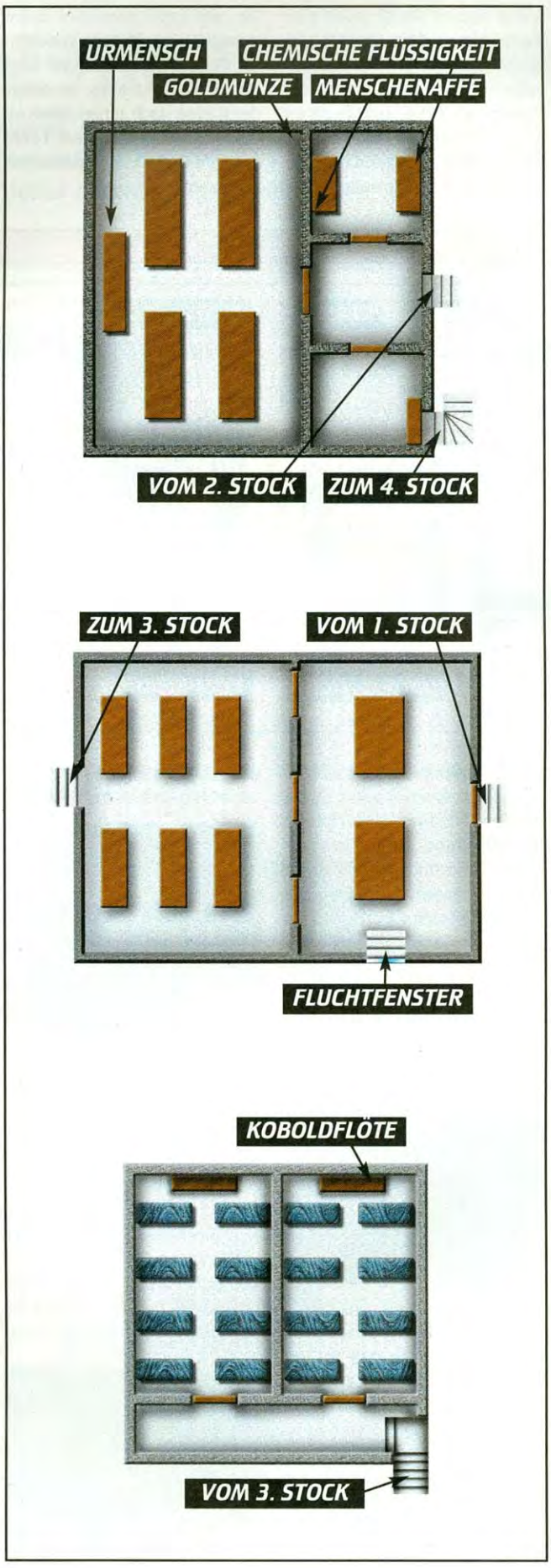


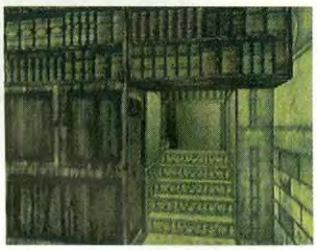
zurückkehren und durch dieses Fenster aus dem Turm fliehen. Geht anschließend zu den zwei Tischen und sammelt dort alle vier Bücher ein. Bücher, Manuskripte und Briefe versorgen euch mit Hintergrundinformationen und enthalten außerdem wertvolle Hinweise, mit denen ihr eine Vielzahl der Puzzles lösen könnt. Ihr solltet sie also aufmerksam durchlesen, bevor ihr durch eine der drei Türen in den nächsten Raum geht.

Schloßturm 1 (Fortsetzung)

Der nächste Raum ist dem vorigem sehr ähnlich, nur daß es diesmal sechs Tische gibt. Auch hier findet ihr wieder vier Bücher, die euch wertvolle Informationen geben. Geht anschließend zu der Treppe an der hinteren Wand, die hinauf in die dritte Etage führt. Oben angelangt, befindet ihr euch in einem kleinen Raum mit Türen in jeder Wand. Beginnt mit der rechten Tür, die euch in ein kleines Labor führt. Hinten im Raum steht eine Bank mit einer chemischen Flüssigkeit. Steckt sie in euren Rucksack, ebenso wie das kleine Manuskript an der Seite. Geht nun zu der Bank an der Tür, neben der ihr eine Statue eines Menschenaffen findet. Steckt auch diese ein und verlaßt den Raum. Als nächstes geht ihr durch die Tür gegenüber der Treppe, wodurch ihr in einen weiteren Bibliotheksraum gelangt. Geht zu der umgefallenen Bank auf der linken Seite, wo ihr auf dem Boden ein weiteres Schriftstück findet. Auf dem Lehrerpult weiter hinten findet ihr eine vierte Figur, und zwar die Statue eines Urmenschen. Schnappt euch außerdem die alte Münze in der linken Ecke und studiert alle Bücher auf den Tischen. Unter einer Bank findet ihr noch einige sehr nützliche Manuskripte, die euch die Lösung eines der späteren Rätsel erklären. Benutzt den Z-Button, um kriechend an die Dokumente zu gelangen. Nachdem ihr den Raum verlassen habt, geht es weiter in das nächste Zimmer links von der Treppe. Dort gibt es zwar nichts einzusammeln, aber ihr werdet die Statue bemerken, die sich





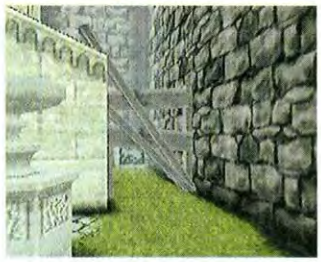


auf dem Regal des Bücherschranks befindet. Links davon ist Platz für zwei weitere Figuren. Nehmt die Feenstatue aus eurem Rucksack und stellt sie auf den linken Sockel. Plaziert anschließend die Elfenstatue auf dem mittleren Sockel, woraufhin sich das Regal nach links bewegt und einen geheimen Gang freigibt. Betretet die Passage, und ihr gelangt über die Treppe in die vierte Etage. Geht dann durch die erste Tür auf der rechten Seite und nähert euch dem Bücherregal an der hinteren Wand. Auf dem rechten Bord findet ihr die Koboldflöte, und auf einem der Nachttische liegt ein weiteres Buch für euch. Nachdem ihr die beiden Gegen-

stände eingesammelt habt, verlaßt ihr den Raum und benutzt die nächste Tür auf der rechten Seite. Auch hier erwarten euch wieder einige Bücher. Vergeßt nicht, jedes gefundene Buch auch wirklich zu lesen, da ihr nur dadurch die Geschichte besser verstehen werdet. Kehrt anschließend zurück in die zweite Etage und geht zum Fluchtfenster in der ersten Bibliothek. Benutzt das Seil am Fenster, in dem ihr es befestigt und aus dem Fenster herablaßt. Mit der Flöte könnt ihr euch anschließend selbst schrumpfen und seid dadurch in der Lage, das Seil hinunterzuklettern und aus dem Turm zu fliehen.

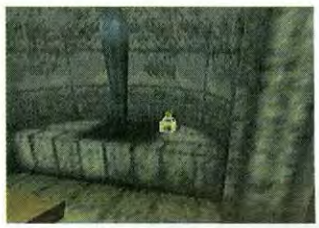
Der Friedhof

Am Ende des Seils angekommen, befindet ihr euch in einer scheinbar riesengroßen Schlammgrube, die aber in Wirklichkeit nur ein kleines Loch ist. Spielt erneut die Koboldflöte, damit ihr wieder eure ursprüngliche Größe erlangt und schon könnt ihr einfach aus dem Loch herausspringen. Geht auf dem gespenstischen Friedhof den Weg entlang, bis ihr am Ende auf Doppeltüren stoßt, durch die ihr in einen hellen Hof gelangt. In dem Hof gibt es zwei Türen, von denen die rechte in das Dorf führt und zu diesem Zeitpunkt leider verschlossen ist. Durch die andere Tür gelangt ihr in die Kirche, aber vorher solltet ihr noch zum anderen Ende des Hofes gehen. Dort könnt ihr an der Seite der Kirche einen mit Brettern vernagelten Abschnitt sehen. Wenn ihr die Bretter entfernt habt, erkennt ihr einen versteckten Grabstein. Merkt euch die Position des Steines gut,



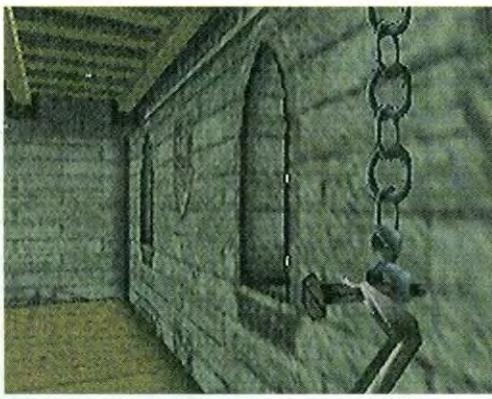
denn ihr werdet später im Spiel noch einmal hierher zurückkommen, um wertvolle Informationen zu erhalten. Begebt euch nun in die Kirche.

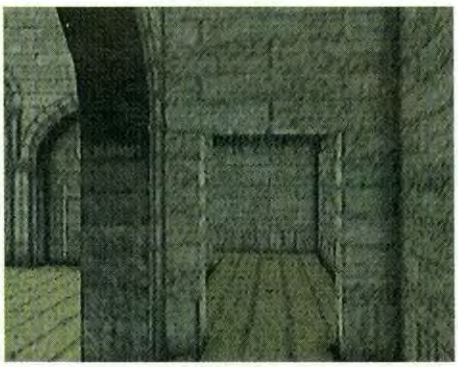
Die Kirche

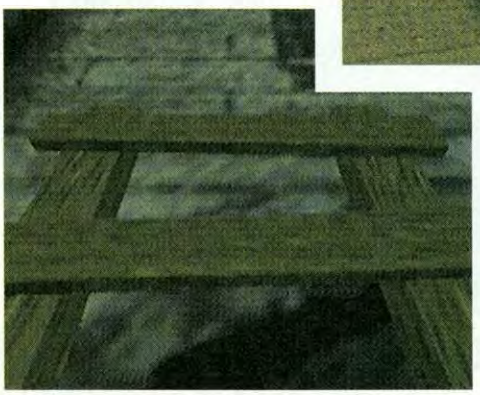


Geht zu der Kanzel auf der anderen Seite, sobald ihr in der Kirche seid. Dort seht ihr eine Statue, an deren Sockel ihr eine Flasche mit gelber Flüssigkeit findet. Es handelt sich um Drachentränen, die ihr später an einigen Stellen des Abenteuers benötigen werdet. Geht danach zur Tür zurück und haltet euch an der zweiten Sitzgruppe links. Lauft zwischen den Bänken hindurch und geht am Ende wiederum nach links, bevor ihr dem Korridor folgt und die Treppe nach unten geht, bis ihr euch schließlich im Keller der Kirche befindet. An der hinteren Wand seht ihr eine Schlüsselablage mit einem goldenen Schlüssel. Schnappt ihn euch und schaut anschließend auf den Boden, wo ihr einen zweiten silbernen Schlüssel findet, den ihr ebenso an euch nehmt. Geht nun in die Ecke des Raumes neben dem Korridor und nehmt dort die Brechstange mit, bevor ihr durch die Tür neben der Treppe geht. Der Flur, der um die Ecke und dann die Treppe hinab zur unteren Tür führt, ist die Verbindung zur Kanalisation. Leider habt ihr im Moment

keinen Schlüssel für die Tür, so daß ihr sie noch nicht passieren könnt. Durch die Tür neben der Treppe gelangt ihr in die Grabkammer, wo ihr außer zwei Särgen noch eine weitere Statue findet, die identisch mit der aus der Kirche zu sein scheint. Öffnet den braunen Sarg auf der linken Seite, der jedoch nur Ratten enthält. Beim Versuch, den grauen Sarg rechts daneben zu öffnen, werdet ihr bemerken, daß dieser gut verschlossen ist. Benutzt den goldenen Schlüssel, um ihn aufzuschließen. In dem Sarg liegt eine alte Frau, die ein Familienalbum fest an sich geklammert hat. Ihr könnt euch das Buch vorerst nicht nehmen und solltet zunächst einmal den Raum verlassen und über die Treppe in die Kirche zurückkehren. Wendet euch, oben angekommen, wieder der Kanzel zu und schaut nach links, wo ihr eine Leiter seht, die die Wand hinaufführt. Klettert sie hinauf und folgt dann der hölzernen Balustrade. An der linken Wand seht ihr eine Kette, die mit einem Nagel an der Wand befestigt ist. Benutzt die Brechstange, um den Nagel auszuhebeln und die Kette zu lösen, wodurch eine weitere Leiter erscheint, die auf das Dach der Kirche führt. Bevor ihr allerdings hochklettert, solltet ihr zunächst wieder nach unten gehen und den heruntergefallenen Nagel einsammeln. Sobald ihr danach das Dach erklommen habt, solltet ihr euch zuerst in Ruhe umschauen. Zur Linken seht ihr ein Fenster, das in den nächsten Turm führt, und auf dem Boden könnt ihr mehrere Löcher

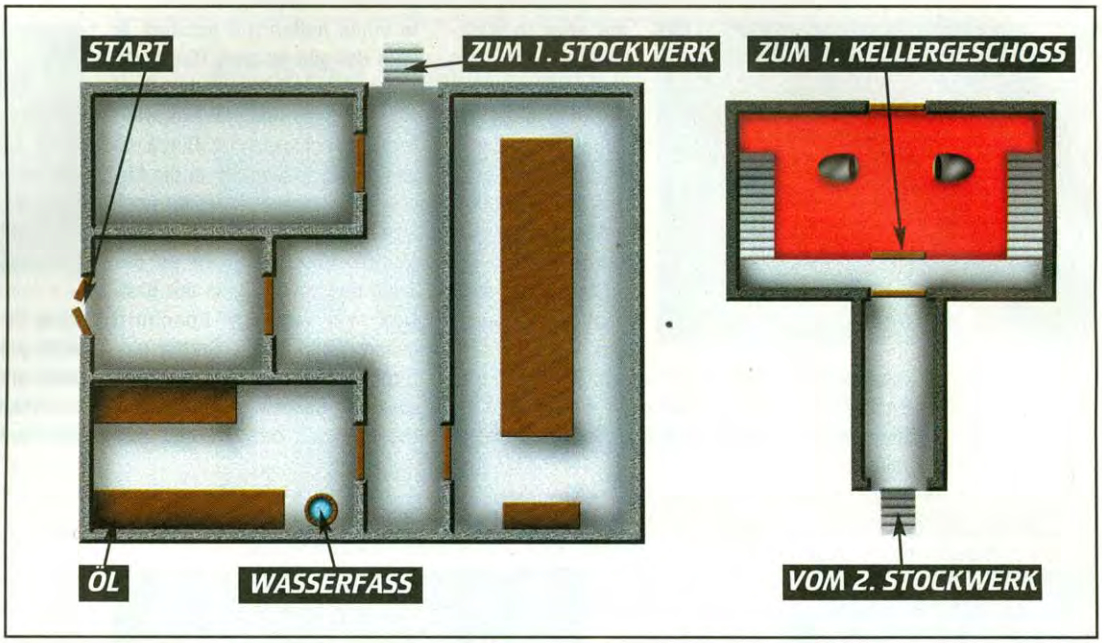






erkennen. Ein falscher Schritt wird euch hier zum Verhängnis, so daß ihr vorsichtig zum Fenster gehen solltet, durch das ihr anschließend klettert.

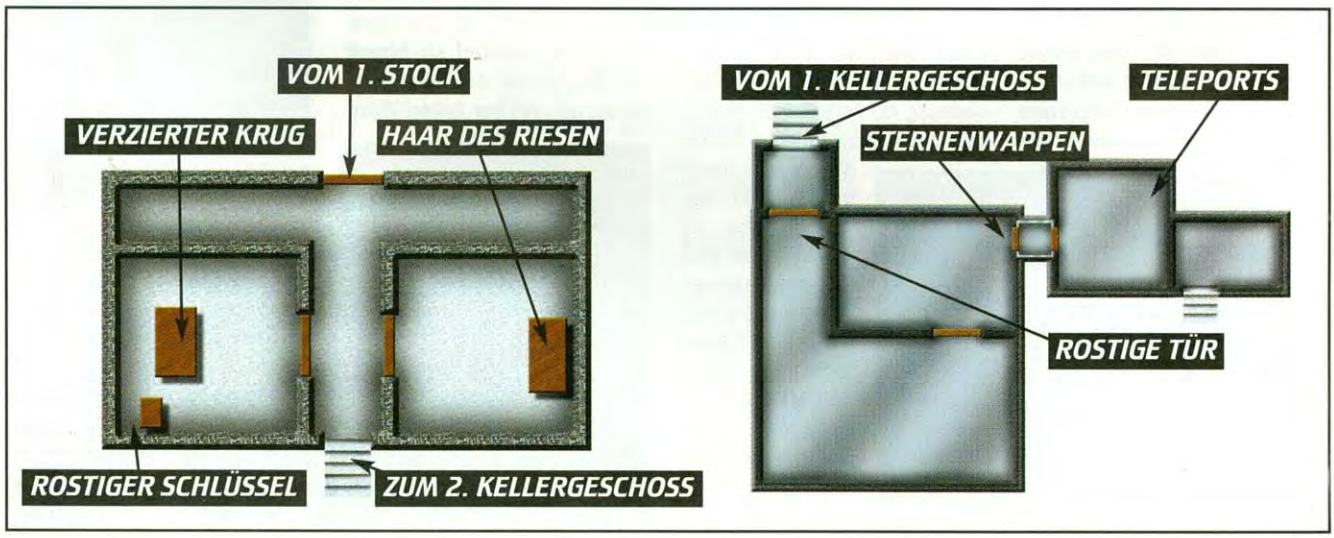
Schloßturm 2



Ihr befindet euch nun im Turm von Lakmir, dem Zauberer, der euch schon als Geist erschienen ist. Nachdem ihr durch das Fenster geklettert seid, befindet ihr euch jetzt in einem kleinen quadratischen Raum mit einer Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Geht durch diese Tür in den Korridor dahinter, lauft nach rechts und folgt dem Gang, bevor es erneut nach rechts geht und ihr die Küche erreicht. In einer Ecke der Küche findet ihr eine Ölkanne, die ihr einsteckt, bevor ihr den Raum wieder verlaßt. Geht nach links bis zum Ende des Flures, wo ihr auf eine Treppe stoßt, die in die nächste Etage hinunter führt. In dem Raum darunter trefft ihr erneut Lakmir, der euch von zwei Wegen erzählt. Lauft anschließend weiter und geht durch die Tür am Ende des Ganges. Ihr befindet euch nun auf einem Balkon, von dem aus ihr die Eingangshalle überblicken könnt. Geht auf einer Seite des Treppenflurs hinunter und versucht, die große Doppeltür zu öffnen. Da sie jedoch verschlossen ist, dreht ihr euch um und betretet einen weiteren dunklen Korridor durch die andere Tür in der hinteren Wand.

Nachdem ihr ein paar Schritte gelaufen seid, gelangt ihr durch die Tür auf der linken Seite in den nächsten Raum. Hier findet ihr das Haar des Riesen sowie eine Quittung auf dem Tisch. Außerdem stoßt ihr noch auf ein weiteres Buch in dem Regal an der Wand. Begebt euch in den nächsten Raum auf der gegenüberliegenden Seite, sobald ihr das Zimmer verlassen habt. Dort erwarten euch ein verzierter Krug auf dem Tisch und einige weitere Manuskripte. Hinter der Statue verbirgt sich außerdem noch ein rostiger Schlüssel, den ihr ebenfalls einsteckt. Verlaßt den Raum, nachdem ihr alle Sachen eingesammelt habt, und lauft den Flur nach rechts entlang. Über die Treppe am Ende des Ganges erreicht ihr die nächste Etage, wo ihr auf eine rostige Tür stoßt. Mit ein wenig Öl könnt ihr die klemmende Tür öffnen und so in den Korridor dahinter gelangen. Folgt dem Gang, bis ihr an einen offenen Raum kommt, in dem sich eine Tür zum Hinterzimmer befindet. Das Zimmer scheint eine Art Maschinenraum zu sein, und in der hinteren rechten Ecke befindet sich eine große Apparatur aus Metall. Daneben seht ihr eine Tür, an der sich ein dreieckiges Sternemblem befindet, welches ihr an euch nehmt. Macht euch anschließend auf den Weg zurück zur obersten

Etage des Turmes, wo ihr die Küche betreten solltet, in der ihr das Öl gefunden habt. Geht zum Wasserfaß links neben der Tür, öffnet den Deckel und wählt die Drachentränen aus eurem Rucksack.



© 1999 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

Schloßturm 2 (Fortsetzung)

Gebt ein paar Tropfen der wertvollen Flüssigkeit in das Wasser, um eine verdünnte Mischung zu

erhalten. Benutzt anschließend den verzierten Krug und füllt ihn mit dem Wasser auf, bevor ihr die Küche verlaßt. Durch die gegenüberliegende Tür gelangt ihr in ein großes Eßzimmer, in dem der Rat der Zwölf normalerweise residiert. Geht zur Feuerstelle und benutzt den Krug mit der Flüssigkeit, um die lila Flammen auszulöschen. Hinter dem erloschenen Feuer seht ihr nun eine geheime Tafel, in die

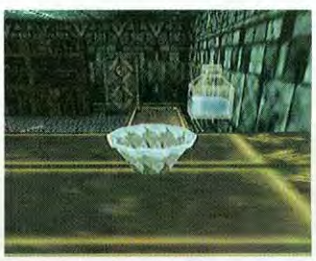
ihr das Sternenwappen einsetzen könnt. Dadurch schaltet ihr den Strom im Kellergeschoß an und erhaltet Zugang zum nächsten Abschnitt. Verlaßt daraufhin das Eßzimmer und geht zurück in den Kellerraum, in dem ihr das Sternenwappen gefunden habt. Geht durch die Tür, an der das Emblem befestigt war, und betretet einen bizarren Abschnitt des Turmes. Direkt vor euch blockiert ein Metallrost den Weg. Ihr müßt diese Barriere passieren, denn dahinter befinden sich ein paar Stufen, die direkt zu eurem Ziel führen. Dreht euch um 90 Grad nach links, wo ihr zwei Ritterstatuen

seht. Es befinden sich mehrere Teleports dort, und ihr müßt die richtige Reihenfolge kennen, um sie zu durchschreiten. Geht vorwärts und sprecht mit Lakmir, der euch erklärt, wie ihr die Teleportstatuen einsetzen müßt. Benutzt zuerst die Statue auf der linken Seite, die euch in einen Raum ohne Türen teleportiert. Wählt nun die Ritterstatue auf der rechten Seite, durch die ihr in ein anderes Zimmer gelangt, in dem sich vier Ritter

befinden. Dreht euch nach der Ankunft dort um 45 Grad nach rechts und geht auf den Ritter vor euch zu. Dreht euch anschließend erneut um 45 Grad nach rechts und lauft vorwärts in den nächsten Ritter. Ihr findet euch dann an der Rückseite einer Platte wieder, um die ihr vorsichtig herumlauft, bis ihr an der Vorderseite angelangt seid. Lest die Inschrift der Tafel und dreht euch dann um 90 Grad nach rechts, bevor ihr zum letzten Ritter lauft. Ihr befindet euch anschließend in dem Raum auf der anderen Seite des Metallrostes, der euch den Weg ver-

sperrt hat. Vermeidet auf jeden Fall, den Ritter hier zu berühren, denn ansonsten werdet ihr an den Anfang dieser Passage zurückgeschickt und müßt den Weg hierher von vorne beginnen. Geht die Stufen hinauf, um dann den letzten Abschnitt des Turmes zu betreten. Lauft den nächsten Korridor entlang und geht in den nächsten Raum auf der linken Seite, wo ihr einen

hochgiftigen Waldnektar sowie ein weiteres Buch findet. Sammelt beides ein und dreht euch zur anderen Tür des Zimmers um, so daß ihr an der hinteren Wand nun eine große fremdartige Maschine sehen könnt. Geht zu der hohen Seite der Maschine nach links und werft den Nagel aus eurem Rucksack in die Maschine. Nach einigen Sekunden seht ihr rechts einen kleinen Schlüssel, den die Maschine aus dem Nagel gefräst hat. Nehmt den Schlüssel an euch, verlaßt den Raum und lauft durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Geht



zum Tisch und nehmt euch das Buch, bevor ihr euch nach links zu dem Bücherregal begebt. Auf dem rechten Regal findet ihr eine Feder, während ihr links auf ein Nachtelixier stoßt. Sobald ihr alle Gegenstände eingesammelt habt, geht ihr auf das Bett in der hinteren Ecke, von wo aus ihr die Werkbank erreichen könnt. Stellt euch vor die Schale auf dem Tisch und laßt etwas von dem Nachtelixier in die Schale hinein. Gebt anschließend noch etwas Sonnenflüssigkeit hinzu und mischt das Ganze. Es ist wichtig, daß ihr hier mit den richtigen Zuta-

ten hantiert, da ihr sonst einen frühen Tod durch Vergiftung sterben würdet. Sobald die beiden Chemikalien vermischt werden, steigt eine große Rauchwolke auf, die alle Lücken in der Decke deutlich macht. Bis auf eine lila Stelle verschwinden alle Markierungen nach einigen Sekunden wieder. Stellt euch

auf den Stuhl und steckt den Schlüssel aus der Maschine in das lila Loch hinein, wodurch ihr die Tür neben dem Bücherregal aufschließt. In dem hinteren Raum findet ihr drei Ringe: einen roten, einen grünen und einen blauen. Nehmt alle mit, aber steckt euch auf keinen Fall den grünen Ring auf den Finger, denn das wäre tödlich für euch. Der rote Ring ist der Ring der Toten, streift ihn über, wenn ihr mit einem Geist sprechen wollt. Geister halten sich normalerweise in Särgen, in der Nähe von Skeletten oder bei Gräbern auf, gelegentlich treiben sie sich aber auch anderswo herum. Nachdem ihr erneut mit Lakmir gesprochen habt, solltet ihr euch auf den Weg zurück in die Kirche machen. Lauft in den

Kellerraum mit den zwei Särgen hinunter, sobald ihr in der Kirche angekommen seid, und steckt euch den Ring der Toten auf den Finger. Geht zu der Frau im Sarg und nähert euch dem Buch, woraufhin ihr Geist zu euch spricht und euch bittet, ihren verlorenen Sohn zu finden. Ihr erhaltet ihre Halskette als Beweis dafür, daß ihr mit der Frau gesprochen habt.

ABO ZUM ABHEBEN

WENN DU JETZT FÜR N-ZONE EINEN NEUEN ABONNENTEN WIRBST, ERHÄLTST DU EINE TOLLE PRÄMIE: ENTWEDER DIE N64-MEMORY CARD ODER DAS LX4 RUMBLE PAK!

Supermario © Nintendo

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- **Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.**
- **4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.**
- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**

✗ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

- ❍ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
- ❍ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Datum, 1.Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❍ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

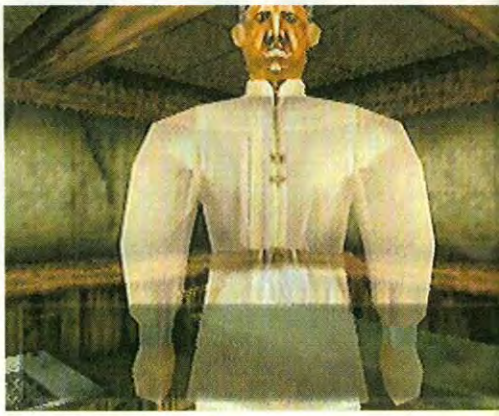
BLZ

❍ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

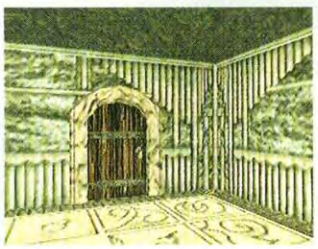
P3 1040

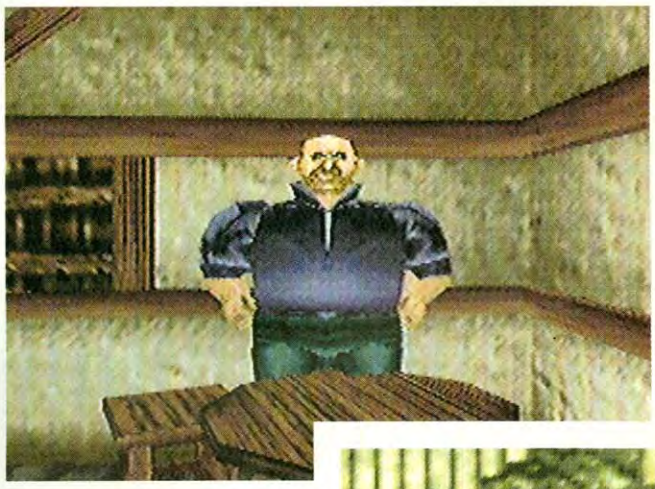
Streift den Ring wieder ab, nachdem ihr mit der Frau gesprochen habt, schnappt euch das Buch und verlaßt den Raum. Geht nach rechts in den dunklen Tunnel hinein und lauft die Treppe herab nach unten, wo ihr die verschlossene Tür findet, die ihr vorher nicht passieren konntet. Öffnet sie mit dem rostigen Schlüssel und folgt dem Abwassertunnel bis zum Ende. Dort benötigt ihr den Schlüssel erneut, um in den ersten Turm zurückzugelangen. Betretet erneut das Kinderzimmer und steckt euch den Ring der Toten ein weiteres Mal auf den Finger. Geht zu den Betten in der Ecke des Raumes, wo ein Geist erscheint und euch darum bittet, seine Enkelin zu finden. Zur Unterstützung gibt er euch einen kleinen Schlüssel mit auf den Weg. Streift anschließend den Ring ab und geht zum Tisch in der Ecke, wo ihr nun den rosa Schuh mitnehmen könnt. Verlaßt das Kinderzimmer und lauft zur Rezeption im Erdgeschoß des Turmes. Dort bemerkt ihr, daß die Flügeltüren inzwischen aufgeschlossen sind und euch den Weg zum Dorf nach draußen ermöglichen.



Das Dorf

Dreht euch um 90 Grad nach rechts, sobald ihr draußen seid, und lauft zu der Wand, wo ihr eine bronzene Münze findet. Im Dorf gibt es vier dieser Münzen zu finden, so daß ihr eure Augen danach offenhalten solltet. Geht geradeaus weiter und zweimal nach rechts, bis ihr auf einen Dieb stoßt, der eine Tür bewacht. Der Dieb ist ein ehrlicher Mann, der euch viele Ratschläge geben kann. Falls ihr euch einer Sache einmal unsicher seid, könnt ihr jederzeit zu ihm gehen und seine Hilfe in Anspruch nehmen. Nachdem ihr den Dieb verlassen habt, seht ihr zwei Türen vor euch. Geht zu der linken Tür in der grünen Wand und öffnet sie. Folgt dem Korridor um die Ecke und geht durch die Tür auf der linken Seite. Dort findet ihr zwei beschädigte Waffen, die ihr einsammeln könnt: eine kaputte Lanze sowie ein ramponiertes Schwert. Verlaßt den Raum, sobald ihr beide Waffen eingesteckt habt, und geht weiter den Flur entlang, bis ihr zu den beiden Türen am Ende kommt. Betretet noch nicht die rechte Tür, denn dahinter befindet sich der Kerkermeister, der euch gleich wieder in das Verlies sperren wird, sobald er euch entdeckt. Geht statt dessen die Treppe hinauf in die erste Etage und dort durch die Tür direkt vor euch. In dem Bücherregal an der hinteren Wand findet ihr zwei Objekte: einen Edelstein auf der linken, sowie eine Schale auf der rechten Seite. Nehmt außerdem noch das Pergament auf dem Tisch mit, verlaßt den Raum und geht durch die andere Tür. Schnappt euch in dem nächsten Raum das Buch auf dem Tisch und redet anschließend mit dem Musikanten. Er wird euch fragen, ob ihr eines seiner Lieder hören wollt, woraufhin ihr euch gleich alle drei anhört und eine Blume dafür erhaltet. Macht euch danach auf den Weg zurück nach draußen und geht in Richtung des ersten Turmes, wo ihr euch bei der Doppeltür rechts haltet. Folgt dem Weg, bis ihr an eine Taverne kommt. Geht im Inneren der Schenke zum Barmann und tragt dabei die Halskette der Frau. Der Barkeeper wird euch daraufhin drei Fragen stellen, die ihr alle drei richtig beantworten müßt, damit er euch vertraut. Sagt ihm, daß ihr keine Grabräuber seid, beantwortet die erste Frage mit „Lucas“, die zweite mit „Gold und Edelsteinen“ und die dritte mit „Zwei Wochen“. Nachdem ihr das Vertrauen des Barmanns gewonnen habt, könnt ihr nun die Taverne betreten, wann immer ihr wollt. Sprecht als nächstes mit der Frau in der Ecke. Sie bittet euch darum, Agaar zu befreien, das ist der Gefangene in der Nachbarzelle vom Beginn des Spiels. Sichert ihr eure Hilfe zu, und ihr erhaltet einen Mond als Belohnung.





In der nächsten Ausgabe helfen wir euch durch den zweiten Teil des Spiels und werden sehen, wie es um das Schicksal von Del bestellt ist.

Immer schneller

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeigen auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verkaufe Top-Spiele: Turok 2 80,- DM, Ex. G 80,- DM, Dark Rift 80,- DM, Kampfspiel VB! Tel. 08721/4998 ab 18.15 Uhr

Achtung! Verk. Banjo-Kazooie für 50,- DM und Lylat Wars für 45,- DM. Tel. 09621/65178 ab 14 Uhr, E-Mail: ostheimer-drc@t-online.de

Verkaufe Turok 2 (dt. Version) für 69,- DM und Clayfighter 63 1/3 für 49,- DM, tausche Turok 2 auch + 20,- DM gegen die engl. Version, Zahlung erfolgt per Nachnahme. Tel. 07734/6824

Stop! Verkaufe Turok 1 (dt.) und Turok 2 (dt.), außerdem noch ein Fahrrad, ruft an und fragt nach Thilo. Tel. 030/2158104

F-Zero X wie neu 60,- DM, Wetrix 40,- DM, Turok 2 deutsch 70,- DM, alle Spiele komplett mit Beschreibung, Versandkosten zahle ich. Tel. 02402/30930

Tausche Kampfspiel mit Lösungsheft + Turok + Frankreich 98 gegen Mario Party, tausche auch 2:1. Tel. 07835/1586 nach 17 Uhr

Achtung! Verk. N64-Spiele Mario 64, Zelda, Lamborghini, FIFA 98, F1 WGP, Snowboard Kids, Diddy Kong Racing, Lylat Wars. Tel. 03772/24793 ruft an!

Verk. Star Wars Ep. I 90,- DM, Zelda 90,- DM, Beetle Adv. R. 80,- DM, Space Station 60,- DM, Rush I 55,- DM, 1080° 70,- DM, Forsaken 60,- DM, Pilotw. 50,- DM, Super Mario 40,- DM. Tel. 08442/8969 13.30 bis 15.30 Uhr

Verkaufe Yoshi's Story, Banjo-Kazooie, Mario Kart 64, VB. Tel. 0208/898699 Benjamin Fuest

Verk. All Star Baseball 99, ISS 98, beide m. Anl. + Verp., WCW/NWO Revenge, je 59,- DM, Joypads, Mem. Cards auf Anfrage. Tel./Fax: 05191/14328 Andi

Verkaufe T2 (uk) und Kampfspiel für je 85,- DM, Forsaken und Blast Corps für je 55,- DM, XG 2 für 75,- DM, Action Replay für 65,- DM, N64 + Extras. Tel. 03925/285224 Eric

Stop! Verkaufe Bomberman 64 für 30,- DM und Extreme G 2 für 40,- DM, tausche auch gegen Micro M. 64 Turbo. Tel. 03834/821608 fragt nach Matthias

Verkaufe N64 mit 2 Controllern, Controller, Rumble Pak, Banjo, 1080°, F-Zero X, WCW/NWO Revenge für 490,- DM. Tel. 04185/2098 ab 18 Uhr

Verkaufe für N64 die Klassiker Mario Kart 64 und NFL QBC 98 für zusammen nur 50,- DM. Tel. 07476/8344 Toby

Verkaufe DKR, SBK, F1 WGP, WipEout (o. V.), Shooter 40,- bis 100,- DM, suche Expansion Pak bis 60,- DM oder tausche gegen eines der ersten drei Spiele. Tel. 04141/68225

Verkaufe N64 + 3 Pads + Rumble Pak + MC + 7 Spiele, z. B. Zelda, 1080°, DKR, Banjo, WWF ... Preis VB, auch einzeln, verkaufe auch PS + DC, anrufen! Tel. 02551/80842

Verkaufe/tausche Turok 1 (mit Cheats) und Extreme G (mit Cheats) jeweils 50,- DM, fragt nach Roland. Tel. 07361/88100 Beeilung!!

Verkaufe Lylat Wars für 65,- DM und Wave Race für 50,- DM. 86444 Mühlhausen. Tel. 08207/8413

Verkaufe Banjo-Kazooie, World Cup 98, ISS, Lamborghini, F1 Pole Position, Mario Kart, Super Mario, alles mit Anleitung, pro Spiel 50,- DM. Tel. 070/3462054 David

SUCHE NINTENDO 64

Suche für Nintendo 64 Kampfspiele, Preis VHB. Tel. 06142/67984 Micha

Suche Ego-Shooter, ich verkaufe auch Wave Race u. ISS 64 u. Lylat Wars. Tel. 06652/6643 fragt nach Steffen, alle Spiele mit Verpackung

Achtung! Suche günstig Nagano und FIFA 98, tausche auch gegen NBA Courtside oder Aerofighters Assault. Tel. 03592/31213 Mo-Fr ab 18 Uhr, Frank

Hilfeee! Suche jemanden, der mit mir die engl. PAL-Version gegen die deutsche von Turok 2 tauscht! Bitte! Telefax: 06747/7897 Bitte!!

Suche! WCW World Tour o. kaufe f. 50,- DM, schreibt an: Andre Raschke, Am Sportplatz 16, 16303 Schwerdt o. tausche auch g. FIFA 98 u. Turok 1

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe Nintendo 64 mit 6 Spielen, 2 Memory Cards, 2 Controllern und 1 Rumble Pak, VB 550,- DM. Tel. 030/4741750

Verk. N64 + 2 Pads + 2 Games + Memory Card + Rumble Pack, Preis nach Vereinbarung. Tel. 02381/85599

Echt cool! N64 + 2 Contr. + 2 Mem. Cards + R. Pack + 13 Superspiele, z. B. T2, Zelda, R. S., ISS 98, BK, alles nur zusammen für lasche 850,- DM. Tel. 06151/375517 Karsten, ab 20 Uhr

Verk. NHL 99 60,- DM, F1 World Grand Prix 35,- DM, Baphomets Fluch 1 PSX 35,- DM, suche auch dringend Metal Slug, Raiden und Raystorm (alle PSX). Tel. 07552/5683

Verk. Turok 2 (engl.), VHB 90,- DM, außerdem zu verk.: NBA Courtside 70,- DM, Blast Corps + Extreme G 65,- DM VHB. Tel. 07476/7309 fragt nach Tobias

Verkaufe Kampfspiel für 45,- DM VB, Lylat Wars für 35,- DM VB, Cruis'n World für 70,- DM, Rumble Pak für 35,- DM VB. Tel. 04263/4463

Verkaufe F1 Pole Position für N64 für 40,- DM und Extreme G für 80,- DM, beides + Rumble Pak für 100,- DM. Tobias Schröder, Tel. 050/34395 ab 16 Uhr

Verkaufe oder tausche günstig Lylat Wars, Zelda, SotE mit Rumble Pak, Shadows of the Empire. Tel. 07562/8627 fragt nach Patrick Sailer

Verkaufe Banjo-Kazooie 70,- DM, WWF Warzone 60,- DM, Forsaken 60,- DM, Turok 50,- DM, F1 PP und SotE für je 30,- DM, oder alle für 230,- DM. Tel. 08442/953247 ruft an ab 14 Uhr, Albon R.

Verk. Zelda, Turok 2 (engl.), Prügler (US-Version), Vigilante 8, 60,- bis 100,- DM. Tel. 03925/282061

Verk. N64 + Zelda + F-Zero + 2 Controller + Memory Card, alles zusammen für 260,- DM (Spiele auch einzeln). Tel. 06621/70556 Preis VB

N64 m. 6 Spielen + 2 Contr., Zelda, Turok 2 (dt. V.), NBA Courts., 1080°, Waverace, Extreme G 1 + Memory Card, 123 S. frei, Expansion Pak, VB: 560,- DM, Neup.: 1.050,- DM. Tel. 0511/409763 ab 18 Uhr

N64 mit 6 Spielen, 1 Rumble Pak, mit 1 Controller Pak und 2 Controller für 500,- DM VHB, ruft an und fragt nach Karl. Tel. 02303/54403

Verkaufe Nintendo 64, 2 Controller, 1 super Pad, Mission: Impossible, Mario Kart, 9 Monate alt, Top-Zustand für 320,- DM. Tel. 07642/4264

Verkaufe WCW vs. NWO Revenge, Turok 2, Forsaken, F1 PP, FIFA 64, Top Gear Overdrive, Mission Impossible. E-Mail: taga@gmx.ch, Preis VB

Verkaufe div. Spiele, Lylat Wars, Wetrix, Turok 2 und 15 weitere, f. guten Preis! Außerd. noch Zubehör, z. B. Controller und Memory Cards, Rumble Paks. Schreibt mir, und Ihr bekommt die komplette Liste, hsnolinger@gmx.de (Nachnahme zahle ich)

Verkaufe N64 + 3 Controller + Rumble Pak + Memory Card + 10 Spiele, jedes 50,- DM, unter anderem: Zelda, Turok 2, F-Zero X usw. Tel. 03605/512195 fragt nach Philipp

Verkaufe/tausche/suche N64-Spiele, u. a. Turok 2, Mission: Impossible, TGO, XG, ISS 64, Lylat Wars, F1 PP, DKR, Silicon Valley, Goemon, France 98. Andreas Noack, Rathener Str. 13, 01259 Dresden

Verk. N64 mit 7 Spielen, 2 Joyst., 1 Memory C., 1 Rumble C., Preis nach Vereinbarung, alles gut erhalten. Tel. 07631/14817 15-22 Uhr, fragt nach Yilmaz o. Yill!

Mit 14 Spielen, z. B. Banjo-Kazooie, WCW vs. NWO Revenge, Mission: Impossible u. a., und Lenkrad mit Rumble Effekt, 3 Joypads, VHB 1.200,- DM. Tel. 0171/4335767

Verk./tausche Wave Race, Knife Edge, Snowb. Kids, Cruis'n USA, Aerofighters Assault, Turok 1, Forsaken, Infrarot-Pad, Rumble Pak. Tel. 08225/959333 Toni

Neues Nintendo 64 mit 2 Controllern und 2 super 3D-Action-Spielen. Tel. 06725/1237 ab 14 Uhr

Verk. N64 + 9 Spiele (Zelda, F-Zero, ISS, Mario, Extreme G ...) + 2 Joypads, Memory Card, Rumble Pak für 500,- DM. Tel. 01671/27579 ab 16 Uhr

Ich verkaufe DKR und Banjo K. für 60,- Fr., NHL 98, France 98 und Mission: Impossible zwischen 60,- und 40,- Fr. CH Tel. 056/6330831 Dave verlangen (nur CH)

Frankreich 98 + Wave Race 64 für je 40,- DM, Banjo-Kazooie + Spieleberater 60,- DM. Tel. 0911/473250 Andy

Verkaufe Zelda 64 für 75,- DM und F-Zero X für 70,- DM, beides gut erhalten, mit Verpackung und Anleitung! Tel. 09365/3275

Verkaufe N64 mit 3 Controllern, Expansion Pak, Mario 64, V-Rally 99, Preis ist Verhandlungssache, bitte nicht vom 18.6. bis 4.7. anrufen! Tel. 0211/576740

Verk. etwas für N64 (Wert: 1.000,- DM) + 40 Spiele für 1.500,- DM, Lenkrad 80,- DM, Rumble Pak 30,- DM, tausche 130 N64-Zeitschr. (N-Zone) gegen 2 N64-Spiele. Tel. 051368/1069

Verkaufe nigelnagelneues Turok 2 (engl. V.) für 80,- DM, Frankreich 98 60,- DM oder tausche gegen WCW/NWO R. oder Vigilante 8. Tel. 04351/879970

Verk. Pilotwings 64 für 50,- DM und S. F. Rush für ca. 60,- DM, habe auch SNES-Spiele bei Nachfrage, suche außerdem 3D-Shooter. Tel. 07551/4666

Verkaufe Turok 2 (DV), Pilot Wings, od. tausche gegen Rampage World Tour und Star Wars: Rogue Squadron. Tel. 0177/2157311 fragt nach Christoph

Verkaufe N64 + Pad und Memory Card für 160,- DM VB! Verkaufe Zelda für 60,- DM, 3D-Action-Spiel für 75,- DM. Tel. 0931/82780 fragt nach Tobias

Verk. Body Harvest, Lamborghini, F1 World Grand Prix, Golf, Intern. Supers. Soccer 98, NBA Courtside, Bust-A-Move I, je 40,- bis 50,- DM. Tel. 0711/751563 ab 19 Uhr o. Sa. u. So.

Verkaufe 1080° Snowboarding 50,- DM und F1 WGP 40,- DM. Tel. 07066/8343 Mo-Fr ab 17 Uhr

Verk. N64-Spiele Star Wars 2 80,- DM, Dark Rift 40,- DM, Forsaken 70,- DM, Diddy Kong Rac. 50,- DM, Actionspiel 40,- DM + Vers. Tel. 0345/8062827 Kleye

Verk. Zelda 60,- DM, Mario 64 40,- DM, Käufer sollte aus Bayern kommen. Tel. 08847/6283 ab 17 Uhr, fragt nach Michi

Stop! Hier gibt's das beste Rollenspiel für N64: Zelda 64 für nur 65,- DM + super erhaltene Original-Verpackung + Anleitung. Tel. 03447/314819

Verkaufe N64 mit Exp. Pack, R. Pak, 2 Memory C., 10 Spiele (z. B. Zelda, FIFA 99, WCW Revenge, Mission: Impossible, Shooter) für VHB. Tel. 030/5662735

WipEout 65,- DM, N-Zone 1-15 g. Gebot, Zelda 70,- DM, Turok-T-Shirt 10,- DM, alles komplett und wie neu (T-Shirt ist neu). Tel. 0631/2111187

Verkaufe N64 mit folgenden Spielen: Star Wars Racer, Iggy's Reckin' Balls, F-Zero X, Zelda, Mission: Impossible u.v.a. mit 3 Controllern 600,- DM. Tel. 0911/753236

Verk. Turok (dt. PAL), Turok 2 (engl. PAL), Mission: Impossible, Iggy's Reckin' Balls, Preis nach Vereinbarung. Tel. 05207/923242

Verkaufe Turok 2 (deutsch) für 65,- DM u. WWF Warzone für 55,- DM o. tausche gegen NHL 99, 1080° Snowb., F1 World Grand Prix 2. Tel. 08684/688 Andi

Verk. Star Wars SotE, Wave Race, Turok 1, Snowboard Kids und Pilotw., zusammen für 350,- DM. S. Sondern, H.-Boeckler-Str. 62, 42899 Rs.

Verkaufe N64, 2 Controller, 2 Spiele (Mission Impossible, Snowboard Kids) 400,- DM VHB. Tel. 05401/99624 ab 18.30 Uhr, fragt nach Steffen

Hi! Ich verkaufe Zelda für 70,- DM, Chameleon Twist für 30,- DM, Bust-A-Move für 35,- DM u. NBA Courtside für 30,- DM. Tel. 0345/4448045 ab 16 Uhr, nach Mirko fragen

Stop! Verk. Micro Machines 64 für 45,- DM, Vigilante 8 für 45,- DM und Zelda für 65,- DM u. a. Tel. 0345/4448045 ab 16 Uhr, nach Mirko fragen

Verk./tausche S. Mario 64 30,- DM gegen Star Wars R. Sq. o. Star Wars Racer, Turok 2 o. Southpark, suche übrigens auch N64-Controller für 25,- bis 30,- DM. Tel. 05467/1225

Verk. GT 64 für 30,- DM, Wave Race für 20,- DM, FIFA 64 für 20,- DM. Tel. 05505/665 18-19 Uhr, Florian

Verk./tausche F-Zero X 60,- DM, Turok 1 (uncut) 45,- DM, Mario Party 60,- DM und 12 Sega-Saturn-Spiele ab 10,- DM. Tel. 06081/962203 fragt nach Andi

Star Wars Racer 78,- DM, Turok 1 (uk), Blast Corps, Extreme G, Mischief Makers, 4 MB RAM je 45,- DM, 3D-Shooter 60,- DM. Tel. 02244/4415 Rene, ab 17 Uhr

Verk. Mission: Impossible 60,- DM, Hexen 60,- DM, MRC 50,- DM, F1 World Grand Prix 60,- DM, Pilot Wings 40,- DM, Zelda 60,- DM. Tel. 08033/5373 Kiefersfelden

Verkaufe N64 + 2 Mem. Cards + 2 Controller + 2 Rumble + Expan. Pak: auch 22 Spiele, z. B. Turok 2, Zelda, 1 Shooter, V-Rally usw. alles auch einzeln. Tel. 0171/1815399

Verk. gut erhaltene N64-Sp. für je 75,- DM: ISS, Yoshi's Story u. a. Alle Spiele mit Hülle u. Anl. Der erste Käufer erhält eine Überraschung. Tel. 0931/782761

Verkaufe 1080° Snowboarding 55,- DM, F-Zero X 50,- DM, V3-Lenkrad 70,- DM, alles VHB. Tel. 09561/53394 Martin

Verk. Turok 1 + 2 80,- DM, auch einzeln, F-Zero X 50,- DM, Yoshi 40,- DM, verk. auch Videos zu N64-Spielen, Info und Verk. Tel. 07261/5641 verlangt René

Verkaufe 24 N64-Spiele, z. B. Zelda, Turok 2, Nascar, V-Rally, SF Rush, Shooter, Body Harvest, Penny Racers, Dark Rift, Castlevania, evtl. Tausch! Tel. 0171/1815399

Suche Castlevania 64, Preis bitte unter 70,- DM und verkaufe Zelda 64 für 70,- DM. Tel. 02262/980904 bitte nach 13 Uhr anrufen

Ich verkaufe Quest 64, 1080°, Turok 1 und FIFA 64 je 50,- bis 60,- DM, auch einzeln zu verkaufen! Mit Cheats usw. Tausche auch gegen Zelda. Tel. 0231/271996

Turok 2 65,- DM, Zelda 58,- DM, Mission Impossible. 42,- DM, Forsaken 46,- DM, ISS 64 42,- DM, WCW vs. NWO 36,- DM, alles original m. Verp. u. Anleitung. Tel. 08847/6143 ab 14 Uhr

Verk. N64 + 4 Pads + Exp. Pak und 7 Sp. (Turok 1 + 2 unc. + Shooter + Prügelsp. + QC 98 usw.) incl. R. Pak u. Mem. Card, VB 700,- DM. Tel. 09431/41890

Verk. 6 N64-Spiele: Mischief Makers, Turok 2 (dt.), Banjo-Kazooie, Cruis'n World, Pilotwings, XG, VB 50,- bis 90,- DM, suche Zelda, verk. 486/66 550,- DM. Tel. 04931/15751

Ich verkaufe Star Wars Shadows of the Empire für 50,- DM (engl. Vers.) und Turok 1 für 50,- DM. Matthias Klusmann, Eggeweg 150, 33617 Bielefeld

Verk. für N64 Top Gear Rally, Superman, Star Wars SotE, V-Rally, Banjo-Kazooie, Bomberman, Lylat Wars + Diddy Kong R., alles je 50,- DM. Telefax: 06747/7897

22 N64-Games, z. B. Turok 2, Zelda, Star Wars 2, Gex, Top Gear Overdrive, F1 WGP, WipEout, XG, ISS 98, FIFA 98, M. Impossible je 45,- bis 75,- DM. Tel. 06081/962203 Alex

Verkaufe das Spiel WCW/NWO Revenge für 80,- DM oder Bomberman Hero für 40,- DM, beide mit Orig.-Verpackung und Spieleanleitung. Tel. 08443/913097

Achtung! Verkaufe Turok 2 (d. V.) für 60,- DM. Tel. 089/3107229 München!!

Verkaufe Snowboard Kids, Bomberman 64 und ISS 64 für je 40,- DM, alle mit Anl. u. Verp. und in gutem Zustand. Tel. 02266/2272 Dominik

Nintendo 64 140,- DM, Body H., Turok 1 (us) + Adapt., je 49,- DM, suche N64 + Spiele, alles anbieten + SNES + G. Boy, länger gültig. Tel./Fax: 02841/44125

Top Gear Rally und F1 Pole Position für je 50,- DM, Game Boy blau mit Turok 2, Donkey Kong 1 und Super Star Soccer für 110,- DM. Florian Roth, Gebrüdermetzstr. 13, Deutkirch

Moin! Verk. N64 mit 9 Spielen (z. B. Turok 2, Zelda, Ego-Shooter) + Exp. Pak + 2 Controller für 750,- DM. Tel. 04326/980727 fragt nach Jérome

Verkaufe mein N64 mit 5 Spielen, 1 Memory Card und einem Antennen-Kabel. VB 600,- DM. Tel. 030/40206088 fragt nach Benjamin

Verkaufe diverse Spiele für N64 (Import USA), SNES und Game Boy. Tel. 05405/609220

Verk. DKR, Banjo-Kazooie je 50,- DM, Lylat Wars, Bomberman je 40,- DM, Zelda 64 65,- DM. Tel. 040/6054281 ab 14 Uhr, bitte nur Hamburg, kaufe auch Spiele

Verkaufe N64 + 2 Contr. + Rumble Pak + Mem. Card + Zelda + Banjo + SotE + Rogue Squadron + N-Zone Ausgabe 10-25, verk. nur alles zusammen für 400,- DM. Tel. 06031/3805

Verkaufe Castlevania für VB 95,- DM und Pilotwings 64 für 40,- DM, komplett oder einzeln, ruft an! Tel. 08841/8047 fragt nach Robert

Verkaufe Mario 64, Mario Kart 64 zu 40,- DM, Wave Race 64, DKR zu 45,- DM, fragt nach Christoph. Tel. 038482/61527 14-19 Uhr, am Wochenende auch früher

Verkaufe N64-Spiele, Turok 1, NHL 99, Lamborghini 64, Yoshi's Story, F1 World GP, für je 25,- Fr. Tel. 031/8292038 nur Schweiz!

Hi Freaks, ich verkaufe Star Wars Episode I: Racer 85,- DM, Rogue Squadron 70,- DM, SotE, Turok 1, Extreme G für je 55,- DM. Tel. 0721/886343 fragt nach Fabian

Verkaufe Castlevania für VB 95,- DM und Zelda: Ocarina of Time VB 95,- DM, ruft an! Tel. 08841/4238 fragt nach Benedikt Reuß

TAUSCHE NINTENDO 64

Suche Mario Party, tausche gegen 1080°, Mission: Impossible, Banjo-Kazooie, DKR, Extreme G oder NBA Hangtime. Tel. 08323/2446 fragt nach Kevin

Suche Yoshi's S., Body H., F-Zero, Buck B., Rampage W. T., Star Wars R. S., Forsaken, Gex, tausche: Zelda, F1 WGP, Top G. R., Wave Race und Diddy Kong R. Tel. 0268/17600 Julian

Tausche Banjo gegen Forsaken und Extreme G oder ISS gegen Southpark. Tel. 0841/73953

Stop! Tausche Kampfspiel und USA-Spiele auf Anfrage! Ruft an! Michael Suppinger, Tel. 06872/91435, zwischen 20-21 Uhr

Tausche Turok 2 (uk) gegen NHL 99 (EA), Vigilante 8 oder WCW/NWO Revenge. Tel. 06227/9104, fragt nach Thomas (handle auch)

Tausche DKR, Turok 1 (uk), Banjo-Kazooie, Bomberman 64 gegen Mission: Impossible, 3D-Action-Spiel, Star Wars: Rogue Squadron. Tel. 02166/551215

Tausche Lylat W., Mario 64, Turok 1 (dt.) gegen Mario Party o. Goemon 1 o. 2, auch 2:1 bei Goemon 2, ruft an! Tel. 02302/22831 Witten-Heven, fragt nach Uwe

Tausche mein WCW/NWO W. T. gegen WWF Warzone. Tel. 090971/451 fragt nach Tobias

Turok (dt. Vers.), Lylat Wars, Super Mario oder Mario Kart gegen Shadowgate 64. Tel. 04263/3415 fragt nach Tobias

Tausche Top Gear Overdrive g. Vigilante 8 o. FIFA 99, tausche NBA Live 99 g. NBA Jam 99 o. andere, tausche o. verk. V-Rally u. Warzone g. N64-Games. Tel. 0861/164030

Tausche Pilotwings 64 gegen Nagano 98, meine Telefonnummer: 02691/924425 oder 92440, ruft von Mo-Fr von 14-16 Uhr an, Lukas

Suche jemand, der einen N64 besitzt und in Luxemburg wohnt, möchte mit ihm Kassetten tauschen, wohne in Differdingen, heiße Claude. Tel. 583176

Tausche N64 + 1 Controller, Memory Card, Rumble Pak , 9 Spiele gegen PSX mit Dual Shock, Memory Card und Spielen. Tel. 06873/472 ab 15 Uhr

Tausche 1080°, Cruis'n USA, WCW WT, Mace oder NBA Courtside gegen Virtual Pool 64, ruft bitte an! Tel. 033477/4071, bitte mit Verpackung

Tausche N64 mit 9 Spielen, 1 Joypad und ein Controller Pak sowie ein Rumble Pak gegen PSX mit Dual Shock, Memory Card und Spielen, ab 15 Uhr. Tel. 06873/472

Tausche Diddy Kong Racing o. Banjo gegen WWF Warzone. Tel. 05376/8384 fragt nach Marc

Verkaufe Turok 2 für 80,- DM oder tausche gegen Mario Party. Tel. 08194/1593

Tausche! ISS 98, Mission: Impossible, Star Wars R. Sq., suche Castlevania, F-Zero X, Body Harvest (Raum Magdeburg). Tel. 0390443937/39345 Haldensleben, Micha

Tausche F1 P. P. gegen Lylat Wars und Pilot Wings gegen Mario Kart. Tel. 07623/62099 Marcel und André

Tausche für N64 V-Rally gegen Top Gear Overdrive, nur komplett mit Anleitung und Verpackung. Tel. 034204/12251 ab 18 Uhr

Tausche Diddy Kong Racing gegen Lamborghini oder F1 Pole Position 64 gegen Zelda 64. Tel. 0911/537618 fragt nach Eugen

Tausche Castlevania gegen Top Gear Overdrive oder NBA Live 99 oder WCW/NWO Revenge. Dominic Scholze, Dresdener Str. 64, 02625 Bautzen

Tausche Zelda: Ocarina of Time gegen South Park, Holy Magic Century oder Mission Impossible, ruft an unter Tel. 07032/77620, fragt nach Stefano

Tausche DKR, Mario Kart 64, Mario 64, F1 World Grand Prix gegen Nagano und Pilotwings, verkaufe auch. Tel. 0177/6637061 11-17 Uhr

Tausche Turok 2 gegen Rogue Squadron oder Aerofighters Assault. Tel. Köln/8700592

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche Wrestling-Spiele: Wrestle Mania, Royal Rumble, Monday Night Raw, Preis nach Vereinbarung. Tel. 04824/697 PS: Auch einzeln!

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Super Nintendo mit 2 Controllern, vier Spiele-Adapter für Game-Boy-Spiele, mit drei Game-Boy-Spielen, Preis 120,- DM. Christ, Dietmar, Heinser Str. 23, 37647 Polle

Verkaufe Super Nintendo mit Controller und vier Spielen (F-Zero, Street Fighter 2, Toy Story, Kawasaki Superbikes) für 230,- DM, alles 100% o.k. Tel. 0851/57426

Verkaufe SNES mit ca. 40 Spielen, außerdem auch Megad. und Mastersy. Liste liegt bereit! Tel. 04392/840942 Mo-Fr 18.30-22.00 Uhr

Verkaufe SNES + 1 Player und 5 Spiele: Zelda, Mario All Stars, Mario Kart, Merlin, Asterix. Tel. 05751/6349 fragt nach Pascal, Gesamtpreis 200,- DM

Super Nintendo mit fünf Spielen, z. B. Zelda, Mario Paint + Maus etc. für 200,- DM, suche Ego-Shooter für N64. Tel. 05138/3859 o. 0171/4095977 Axel

TAUSCHE SUPER NINTENDO

Tausche SNES-Spiele King of the Monsters, Street Fighter 2 und Zelda gegen Donkey Kong Country 3, Lucky Luke oder andere. Tel. 05427/60113

SUCHE GAME BOY

Achtung! Suche dringend Game Boy Color und Spiele dazu, u. a. Kampfspiel. Tel. 09941/4090 Guido

Suche Harvest Moon für Game Boy Color bis 30,- DM zu kaufen. Tel. 07253/50203 nur Deutschland

VERKAUFE GAME BOY

Game Boy mit 5 Spielen oder tausche gegen C&C Tiberium-Konflikt für PSX. Christoph Zorn, Inloge 2, 27245 Kirchdorf

Verkaufe Game Boy mit F1 Race, Donkey Kong, Donkey Kong Land 2, Tetris, Tennis, Carry-All-Tasche und Spieleberater 1, nur 150,- DM. Tel. 07308/5715

SONSTIGES

Ich bezahle 25,- DM für eine guterhaltene, unbemalte 1. Ausgabe der Zeitschrift N-Zone. Tel. 038788/50842 auf Anrufbeantworter sprechen!

4. GameXX-Videospiele-Börse Berlin: 22.08.99, Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-BHF Prinzenstr. 14-18 Uhr, GameXX-Hotline (Infos + Tische) Tel. 030/6858756

Alles über Zelda Ocarina of Time, besonders das Zelda-Sonderheft (nehme auch Kopien), zahle auch dafür! Tel. 07642/40820 nach 18 Uhr

Verk. Sega Dreamcast (jp) mit 5 Games, Modem und viel Zubeh. für VB 1.250,- DM, N64 mit 9 Games (Shooter usw.) und viel Zubehör für VB 650,- DM, PS mit Zubehör für VB 150,- DM, SNES mit 6 Games (Rollensp. usw.) und Zubehör für VB 300,- DM, Megadrive mit 5 Games VB 100,- DM und NES mit 14 Games VB. Tel. 09441/10992

Die Welt der Spiele auf eurem Handy-Display! Einfach mit dem D2-Handy die 0172/227700 anrufen, die 900 eingeben und dann die 90005158! Preis: SMS

SUCHE SONSTIGES

Verzweifelter Mensch sucht NES-Spiele! Thomas Brecht, Tel. 07182/6680, Schloßgartenstr. 24, 73642 Welzheim, fragt nach Thomas, alle anbieten!

Suche Amiga-CD 32 mit dem Spiel Pirates Gold, Rings o. Medusa, tausche Lylat Wars gegen andere N64-Games. Tel. 08773/910413 Robert

Suche Sailor-Moon- oder N64-Fans, die Lust auf eine Brieffreundschaft haben, wenn ja, dann schickt eure Briefe an: Saki Koch, Ledenstr. 102, 72764 Reutlingen

Konsolen + Spiele von Game Boy Color, Game Boy, SNES und N64 gesucht, bei N64 bitte nur neuere Spiele. Tel. 0177/3696980

Suche Club-Nintendo-Hefte von Ausgabe 6/88 (noch „Play Nintendo") bis Ausgabe 4/91 in gutem Zustand! Ich zahle 15,- bis 150,- DM für ein Heft (je nach Alter und Zustand). Adresse: Sven Schröter, Hugo-Haase-Str. 5, 06536 Rossla

VERKAUFE SONSTIGES

PSX mit 2 Pads, 9 Spielen, z. B. Tomb Raider 1 + 2 m. Lösungsbuch, Kinder- u. Actionspielen für 600,- DM o. Vereinbarung. Tel./Fax: 05255/930411

Verkaufe PSX mit allem Drum und Dran (2 Controller, 2 Memory Cards + Metal Gear S., Populous 3) und mehr für sensationelle 550,- DM. Tel. 036691/53414 Tobias

Verkaufe PSX mit einem Spiel und drei Demos für 220,- DM. Tel. 02626/140404

Sega Master System II 150,- DM, dazu die Spiele Land of Illusion und Wonder Boy für je 50,- DM. Tel. 038828/20712 Mike, Mo-Do 19-21 Uhr

Verk. für PS Tomb Raider 3 mit Lösungsbuch 50,- DM, WWF Warz. 40,- DM und Spyro the Dragon 40,- DM, verk. auch alte PC-Spiele, Game G. Tel. 030/3358102

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Bitte helft uns, das bekannte Spiele-Sommerloch zu überwinden und diese Rubrik zu füllen! Also: Immer her mit euren Paßwörtern, Cheats, Tips, Tricks, Geheimlevels, Hardwaretips und Hilfestellungen. Gebt euer Wissen an die Leser weiter und streicht eine dicke Belohnung dafür ein. Gute Chancen, abgedruckt zu werden, haben natürlich diejenigen, deren Tips noch nicht in der N-Zone erschienen sind – funktionieren sollten die Cheats selbstverständlich auch!

Werner Spachmüller

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **wrspachmueller@computec.de**

Zelda: Ocarina Of Time (D)

Um mehr als vier Flaschen zu tragen, muß man in den Feenbrunnen gehen und eine leere Flasche auf einen der vier C-Knöpfe plazieren. Dann diesen C-Knopf drücken und schnell wieder pausieren. Nun einen der unwichtigen Gegenstände wie beispielsweise die Deku-Nüsse anwählen und den C-Knopf drücken, auf dem die Flasche ist. Wieder die Start-Taste drücken, damit Link eine Fee fängt, und schon hat man statt einer Deku-Nuß eine Flasche mit einer Fee.

Heiko Stäbler

Silicon Valley (D)

Alle Level-Codes und Energie-Codes hat Ingo Sostmann für euch herausgefunden. Um die Codes einzugeben, müßt ihr im Spiel-Auswahl-Menü sein! Ein kurzes „Bing" ist zu hören, wenn ihr den Cheat richtig eingegeben habt. Geht dann zurück zum „Bank Select"-Screen und wählt die jeweilige Speicherbank erneut aus – und siehe da, die Levels sind anwählbar.

Europa:
Oben, Unten, L, Z, Unten, Oben, Z, Unten
Eis:
Oben, Unten, Z, L, Unten, C-Rechts, Z, Unten
Jungle:
Oben, Unten, L, Z, Unten, C-Links, Z, Unten
Wüste:
Oben, Unten, L, Z, Unten, Links, Z, Unten

*Der **Energie-Cheat** muß im Spiel im Pausenmodus eingegeben werden:*
C-Links, L, Z, Unten, L, Z, C-Links, C-Rechts

Ingo Sostmann

Snowboard Kids (US)

Alle Charaktere, Bretter und Strecken bekommt ihr, wenn ihr im Titelbild Z, B, C-Oben, Steuerkreuz Unten, Analogstick Links, Analogstick Rechts, Steuerkreuz Oben, R, Z und A eingebt. Startet danach ein neues Spiel, und der Cheat ist aktiv.

Moritz Kimmich

Beetle Adventure Racing (D)

Hier wird Kurvenfahren zum Kinderspiel!

Laßt einfach den A-Knopf los und drückt den Z-Trigger beim Lenken. Wenn ihr dann die Kurve gemeistert habt, laßt ihr den Z-Trigger wieder los und fahrt weiter. Dieser Trick ist besonders bei kurvenreichen Kursen sehr nützlich, funktioniert jedoch nicht, wenn die manuelle Schaltung eingestellt ist.

Sascha Rösen

Herzlichen Dank! *Andrè Amberge - Fabian Balmer - Michael Bauer - Johannes Baumgart - Sönke Biel - Alexander Bleck - Petra Bockwinkel - Johannes Böddeker - Florian Dirmhirn - Fenja Engelhardt - André Förster - Kevin Förster - Benjamin Franke - Fernando Gandara - Alexander Gottschling - Florian Grasse - Thomas Gruber - Kevin Hall - Julian Hegemann - Tilman Hickethier - Hans-Albert Jensen - Dominic Jordan - Tarek Käufer - Moritz Keim - Michael Klaus - Dennis Kock - Olaf Koterski - Christoph Kraft - Andreas Kreidenweiß - Thomas Kusmierczyk - Florian Lenz - Christopher Lerch - Johannes Liedtke - Philipp Ludwig - Jonas Maihoff - Fabio Mancuso - Gabriel Marik - Markus Pyttel - Steven McAulay - Mario Moser - Manuel Naumann - Dominik Oeltze - Kilic Ömurcan - Oliver Paklinski - André Passan - Benjamin Pätzold - Christian Peemöller - Nicolin Pfister - Patrick Plath - Andrè Quindt - Jutta Ramming - Sven Rausch - Michael Riedlberger - Frank Roglmeier - Bernhard Schmidt - Christian Schröder - Dennis Schwender - Martin Spitzenberg - Hristomir Stankov - Dirk Weber - Luca Weskott - Andreas Wippermann - Janine Wordschützke - Mirco Zabel - Frederic Zähres - Andreas Zillman - Robert Zillman*

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
eMail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Sascha Gliss, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Thomas Rosato
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Textredaktion:
Michael Ploog

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-143
Fax: 0911-2872-240
E-Mail: carudolph@computec.de
Website: www. computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistenz:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage II. Quartal 1999 71.562 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 25.8.99 am Kiosk

WWF ATTITUDE

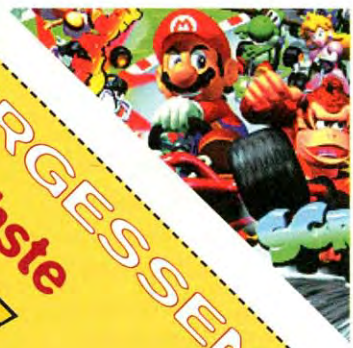
In der nächsten Ausgabe steigt Michael Pruchnicki für euch in den Ring und nimmt in einem großen Test den *WWF Warzone*-Nachfolger unter die Lupe. Wie umfangreich ist der neue Editor? Wie facettenreich ist das Schlagrepertoire? Ist Acclaim die neue Referenz gelungen? Fragen über Fragen, die wir in der kommenden N-Zone beantworten.

SHADOW MAN

Jens Quentin streift sich die Schattenmaske über und begibt sich zusammen mit Mike LeRoi in die Welt der Toten. Er wird sich nicht von Serienmördern und anderen Schwerverbrechern aufhalten lassen und verrät euch, wieviel spielerische Substanz hinter der fulminanten optischen Fassade steckt.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: The New Tetris von Nintendo*
- *Im Test: Alle aktuellen Hits aus Japan und USA*
- *Angespielt: Armorines von Acclaim*
- *Angespielt: NFL Quarterback Club 2000*
- *Komplettlösung: Star Wars: Racer, Teil 2*
- *Shadow-Man-Starschnitt, Teil 2*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 25.8.99!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Wolfgang Ebert

Wolfgang Ebert (29) ist PR-Manager bei Konami of Europe.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Castlevania und *Hybrid Heaven*, unterwegs ist *Tetris DX* erste Wahl.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen ?
Hybrid Heaven ist ein genialer Genremix: Ich als Rollenspieler freue mich über die taktischen Raffinessen und die apokalyptische Story, Adventure- und Fighting-Freaks favorisieren die Erforschung der actionbetonten, dreidimensionalen Umgebung. *Castlevania* ist Kult. Auch wenn zum ersten Mal kein Mitglied der Familie Belmont als Spielfigur gesteuert wird, der Kampf gegen Dracula ist immer wieder faszinierend. Die *Castlevania*-Saga hat den schwierigen Sprung in die dritte Dimension mit Bravour bestanden. Und *Tetris*? Ich spare mir hier Details über verbissene Kontrahenten, Beschwörungsformeln wie „Ich brauche ein langes …“ und das glorreiche Siegesgefühl einer aufsteigenden Rakete.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?
International Superstar Soccer 98, The Legend of Zelda – Ocarina of Time und die Agentenstory im Namen Ihrer Majestät.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Der Controller setzt noch heute Maßstäbe für optimale Spielkontrolle. Auch der integrierte Vier-Spieler-Adapter war eine sehr gute Idee. Hoffentlich verschließen sich die Konsolenhersteller nicht gegenüber diesem nützlichen Zubehör, um sich ausschließlich auf Onlinespiele zu konzentrieren.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Probotector 64 mit simultanem Zweispieler-Modus – wenn ich könnte, würde ich es selbst programmieren.

6. Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Das Atari VCS war die erste richtige Konsole im Kinderzimmer. Wenn ich mir vorstelle, mit welchen primitiven Spielen ich mich damals stundenlang beschäftigt habe – heute präsentieren erfahrene Entwickler weitaus komplexere und abwechslungsreichere Produkte.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Für mich ist die Qualität eines Spiels wichtig. Interessantes Gameplay, gewürzt mit einigen innovativen Ideen, abgeschmeckt mit fesselnder Langzeitmotivation, und das Spielehighlight ist fertig. Solch ein einfaches Patentrezept gibt es natürlich nicht, jedoch habe ich in fast allen Genres solche anspruchsvollen Vertreter gefunden, die mir jede Menge Spaß bereiten.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Mario Kart 64, Gefechte mit dem britischen Agenten und *Bomberman*-Duelle. Warum? Probiert es aus, und ihr wißt Bescheid.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Seid offen für kreative Spielkonzepte und vergnügt euch zusammen mit euren Freunden bei unterhaltsamen Multiplayer-Sessions. Ich wünsche euch noch viel Spaß mit eurem Hobby.

Sammelkarte 93

Tips & Tricks N-ZONE

Star Wars – Episode I: Racer

Neue Cheats:

Ihr wollt alle Bonuscharaktere sehen? Kein Problem – ihr müßt dazu nur auf den folgenden Kursen im entsprechenden Schwierigkeitsgrad Erster werden.

Bonuscharakter	Strecke	Schwierigkeitsgrad
Sebula	Boonta Classic	Galaxis
Aldar Beedo	Beedos Schreckenspfad	Amateur
Ratts Tyterell	Howler Schlucht	Semi-Pro
Mawhonic	Andobi Bergstrecke	Galaxis
Slide Paramita	AP Centrum	Elite
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic	Amateur
Bullseye Navior	Versunkene Stadt	Semi-Pro
Ark Bumpy Roose	Bumpys Todesritt	Semi-Pro
Wan Sandage	Scrapper-Rennen	Semi-Pro
Bozzie Baranta	Abgrund	Elite
Neva Kee	Baroo-Küste	Semi-Pro
Ben Quadinaros	Inferno	Elite
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway	Amateur
Mars Guo	Malastare 100	Amateur
Boles Roor	Zugga-Pokal	Semi-Pro

Sammelkarte 92

Tips & Tricks N-ZONE

Micro Machines 64 Turbo

WORUM GEHT'S?

Micro Machines 64 Turbo ist ein gelungener Funracer, der durch seine leichtgängige Steuerung und viele witzige Ideen besticht.

Neue Cheats:

Die Cheats sind im Pausenmenü einzugeben:

Andere Perspektive:	Links, Rechts, C-links, C-Rechts, Links, Rechts, C-Links und C-Rechts
Riesensprünge:	C-Links, Rechts, Rechts, unten, Oben, unten, Links, unten und unten
Full Speed:	C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Links, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Unten und C-Unten
Gegner werden langsamer:	C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Oben, C-Links und C-Oben
Debug-Modus:	C-Links, Oben, unten, unten, C-Links, C-Rechts, C-Rechts, C-Oben und C-Unten

Im Debug-Modus könnt ihr folgende Cheats eingeben:

Rennen gewinnen:	Z-Taste und C-Unten.
Kameraansicht wechseln:	Z gedrückt halten. Dann nach Oben, unten, links und rechts drücken.
Kamera zoomen:	Z gedrückt halten und dann die R-Taste drücken.

Steuerung

- Lenken
- Power-Up ablegen
- Hupe
- Hupe
- Nicht belegt
- Beschleunigen
- Bremsen
- Spiel pausieren
- Z: Hupe
- Lenken
- L: Hupe
- R: Springen

Sammelkarte 95

Tips & Tricks N-ZONE

Gex 64: Enter the Gecko

WORUM GEHT'S?

Gex 64: Enter the Gecko ist ein witziges, umfangreiches Jump&Run-Vergnügen mit zahlreichen Parodien auf die Fernsehwelt.

Cheats:

Die Codes sind als Paßword einzugeben.

Alle Fernbedienungen und 99 Leben:	M758FQRW3J58FQRW4
Für das Öffnen des ersten Tores:	DPXMDGVXCVLCG5WFL
Für das Öffnen des zweiten Tores:	C2G57FLRDQJV7FBTCN
Für das Öffnen des dritten Tores:	FFY>SJB5D5HCVJL8DV
Für das Öffnen des vierten Tores:	GFT>/M9BH56FBLMF2B

Steuerung

- Gex bewegen
- Kamera umschalten
- Kamera nach rechts drehen
- Kamera nach links drehen
- Nicht belegt
- Springen
- Schwanzschlag
- Spiel pausieren
- Z: Ducken oder Karatetritt
- Gex bewegen
- L: Nicht belegt
- R: Zunge ausfahren

Sammelkarte 94

Tips & Tricks N-ZONE

Fighting Force 64

WORUM GEHT'S?

Fighting Force 64 ist ein interessantes Action-Titel in der besten Tradition von *Final Fight.*

Cheat:

Coole Waffen:

Wenn ihr mit der Bazooka einen Wagen komplett zerstört, könnt ihr dessen Motor nehmen und als Waffe einsetzen. Dieser Tip funktioniert nur mit Smasher.
Geht auf der Luftbasis in den Hangar und zerstört das Flugzeug. Nachdem ihr es komplett zerstört habt, könnt ihr dessen Gewehr einsetzen.

Mehr Munition:

Drückt beim Charakter-Auswahlscreen C-unten, C-oben, L, C-rechts, C-unten und dann noch R. Wenn ihr es richtig gemacht habt, ertönt der Ruf „Alright". Nun bekommt ihr eine Waffe, die mit mehr Munition ausgestattet ist.

Waffen in der ersten Stufe:

Wenn ihr den Level beginnt, werdet ihr auf der linken Seite einen Polizeiwagen bemerken. Zerstört ihn, und ihr bekommt eine zusätzliche Waffe. Geht danach durch das Tor. Ihr seht einen schwarzen Wagen, den ihr ebenfalls zerstören müßt, damit eine weitere Waffe erscheint.

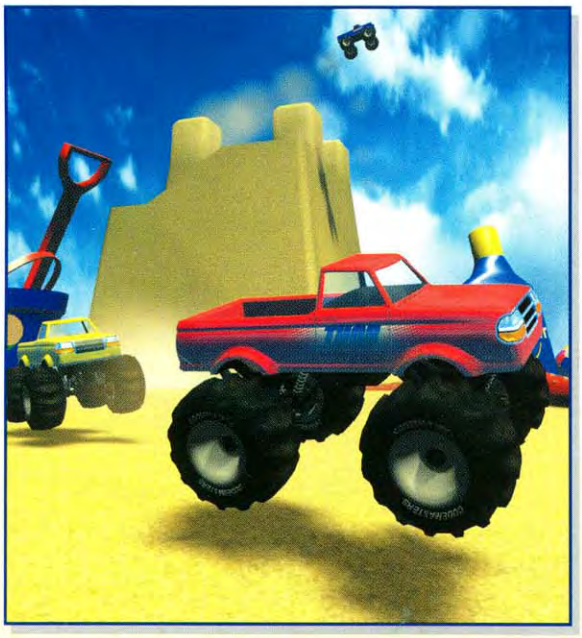
Steuerung

- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Schlag nach hinten
- Treten
- Spiel pausieren
- Schlag nach hinten
- Feind greifen
- Z: Laufen
- Charakter bewegen
- L: Nicht belegt
- R: Kamera zoomen

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 92



Micro Machines 64 Turbo

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 93

Star Wars – Episode I: Racer

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 94

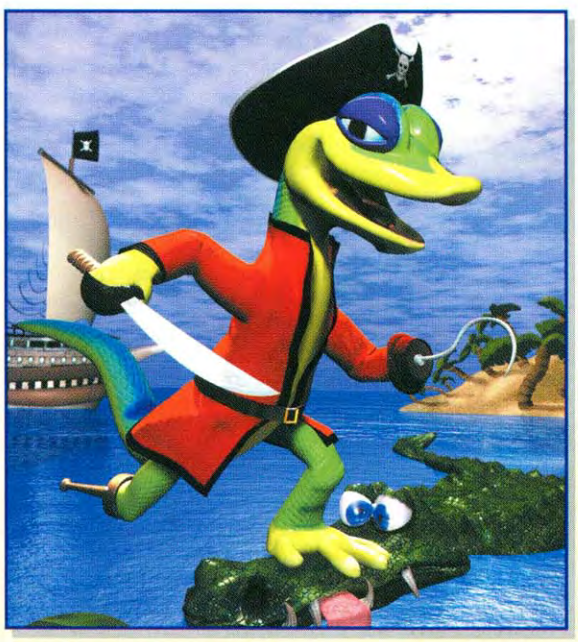
Fighting Force 64

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 95



Gex 64: Enter the Gecko

Nr. 1